COMMODORE

AMIGA REVUE

AMIGA 500, 500+, 600, 1200, 2000, 3000, 4000 CD32

TESTS

SCALA MM300 MÉDIAPOINT

Le multimédia pour tous

A 1230 TURBO II Boostez votre A 1200

NOUVEAU Élaborez le futur Amiga

FACILE

Préparer un disque dur

30 IDÉES POUR OPTIMISER VOTRE AMIGA

REPORTAGE

CRYO : L'avenir du CD Rom ?

GRATUIT* PAGESETTER II

* VOIR PAGE 4

ET TOUJOURS... Les jeux, le DP, Amos, la vidéo...

ISSN 1151 - 5155

FÉVRIER 1994 N°63 – 30 F. – CANADA : 8,50 $ – SUISSE 9,40 FS. – BELGIQUE 219 FB.

AMIGA CD32™

L'Amiga CD32, la plus sophistiquée des consoles de jeux.
Processeur 32 bits, son stéréo, palette graphique de 16 millions de couleurs, lecteur CD, elle est unique.
Ses performances techniques vous donnent accès à des jeux d'une nouvelle dimension, d'une qualité inégalée à ce jour.
Mais, l'Amiga CD32, c'est bien plus qu'une simple console de jeux. Elle vous permet d'écouter vos compact-disques audio et de regarder des films*.
Oui, des films sur vidéo-CD, des compact-disques qui contiennent 74 minutes d'images vidéo.
Si vous ne voulez pas passer pour un rétrograde, pensez à l'Amiga CD32.

* avec adjonction d'une carte vidéo plein écran.

SOMMAIRE

La disquette 04
Mode d'emploi et offre d'upgrade.

News 07
Toute l'actualité de l'Amiga

Reportages 10
Cryo : L'avenir du CD ROM ?

Dossier 17
30 idées pour optimiser votre Amiga.

Revue de presse 22
L'actualité dans la presse étrangère.

Domaine public 29
La programmation sur Amiga : tous les utilitaires indispensables.

Facile 34
Comment préparer un disque dur ?

Cahier des charges 38
Participez au futur Amiga !

Démos 41
Reportage au pays des sirènes. Les tests, l'actualité de la scène.

Les jeux 50
Le jeu du mois : Bubba'N Stix. Et aussi Tornado, Canon Fodder, MortalKombat, Stardust et Wing Commander.
Sans oublier les préviews, ça va de soi.

SOS jeux 54
Le guide complet de Zool !

Programmation 62
Récupérer l'heure système en Amos.

Infographie 65
L'infographiste du mois, et tout sur l'option "Dessin on-off" de DeluxePaint.

Son 69
Le coin des débutants, le Midi studio pratique, les News, oldies but goodies, la musique en DP...

Vidéo 74
Le Time Code enfin disséqué et expliqué.

Tests 80
Scala Multimédia 300, MédiaPoint, la carte A1230 Turbo 2 et C-Tutor.

3615 89
La page du Minitel d'Amiga Revue. Saint-Draume au meilleur de sa forme !

Petites annonces 92
Vendez, achetez, échangez, contactez.

Bottin 93
L'indispensable annuaire du monde Amiga.

Courrier des lecteurs 94
Vous demandez, nous répondons.

Glossaire 96
Le dictionnaire des termes techniques de l'Amiga.

L'argus de l'Amiga 97
Pour vendre et acheter d'occasion au meilleur prix.

PAGESETTER II

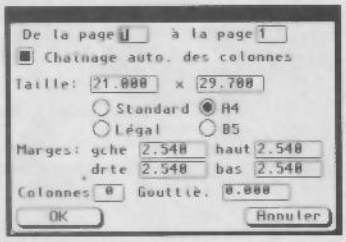
PageSetter II est un logiciel de mise en page pour Amiga. C'est le petit frère de Professional Page, que l'on pourrait presque qualifier de ProPage "Junior". Avec PageSetter, vous allez pouvoir réaliser des documents d'excellente qualité, beaucoup plus travaillés qu'avec un simple traitement de texte. PageSetter dispose en effet d'outils particulièrement puissants, qui permettent de mixer textes, images bitmap et dessins vectoriels aussi librement qu'avec du papier, des ciseaux et de la colle.

Configuration

PageSetter II est compatible avec tous les modèles d'Amiga, depuis le 500 jusqu'au 4000. Il nécessite tout de même un minimum d'un méga-octet de mémoire vive, mais pour travailler vraiment efficacement, un extension de mémoire Fast et un disque dur ne seront pas de trop. A noter un tout petit problème d'affichage de la barre des menus sur les machines équipées du Workbench 2.0 ou supérieur, problème purement esthétique et sans conséquence aucune sur le fonctionnement du programme.

Eléments de base

Un document PageSetter se compose de plusieurs pages, dans lequelles vous placez des boîtes de texte ou de graphisme. Avant toute chose, il faut donc créer une page, ce qui s'obtient par l'intermédiaire de l'option "Nouvelle" du menu "Page".



Les marges définissent la partie utilisable de la page, mesurée depuis le bord correspondant. Par exemple, une page A4 avec des marges de 1 cm de chaque côté, laissera une surface utilisable de 19 cm sur 27,7 cm.

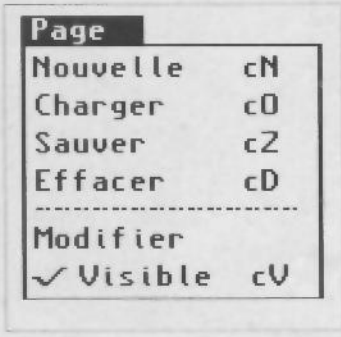
PageSetter est capable de créer automatiquement autant de colonnes que vous le désirez à l'intérieur des marges de la nouvelle page. Il suffit de régler le gadget "Colonne" sur le nombre voulu, et de définir la taille de la gouttière (l'espacement entre chaque colonne). Le bouton "Chaînage auto. des colonnes" permet de lier automatiquement les colonnes entre elles : si un texte est trop long pour tenir dans une colonne, il continue alors dans la suivante.

Les menus

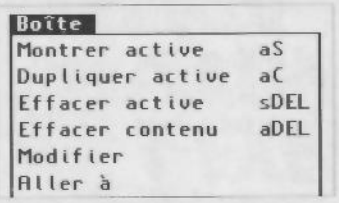
Les menus de PageSetter II permettent de contrôler entièrement son opération. PageSetter utilise également des raccourcis-clavier, qui sont alors indiqués à droite de l'option correspondante. Ces raccourcis sont accessibles soit par la touche Amiga droite, soit par une ou plusieurs des touches Ctrl, majuscule ou Alt. Par exemple, le raccourci de l'option "Nouvelle" du menu "Page" est indiqué par "cN", ce qui signifie qu'il faut appuyer simultanément sur les touches Ctrl et N pour l'activer au clavier.

• Le menu "Projet". C'est le menu le plus général. Il contient toutes les commandes de gestion du projet, ou document, courant.

• Le menu "Page" contient toutes les commandes concernant les pages du document. On peut en créer un nouvelle (option "Nouvelle"), charger une page depuis le disque (option "Charger"), enregistrer une ou plusieurs pages sur disque (option "Sauver"), supprimer la page courante (option "Effacer"), ou encore modifier son format (option "Modifier"). L'option "Visible" autorise ou interdit l'affichage de la page.

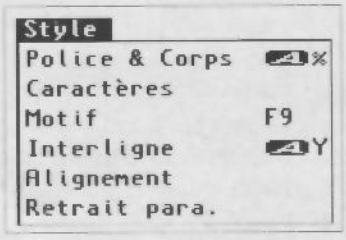


• Le menu "Boîte" contient toutes les commandes concernant les boîtes du document. Il permet entre autres de supprimer la boîte active (option "Effacer active") ou seulement son contenu (option "Effacer contenu"). La commande "Aller à" permet de se déplacer dans un ensemble de boîtes chaînées.

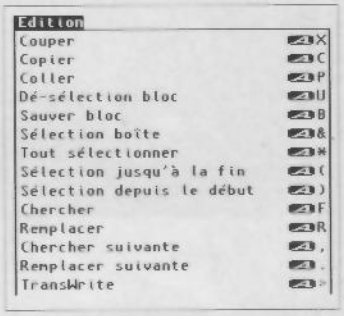


• Le menu "Groupe" permet d'agir sur un groupe de boîtes plutôt que sur une boîte isolée. Il est possible de dupliquer le groupe (option "Dupliquer"), de le supprimer (option "Effacer"), ou de forcer l'alignement des boîtes les composant sur le haut, le bas, le côté gauche ou le côté droit de la boîte active (option "Aligner"). La commande "Oublier" permet de détruire le groupe sans détruire les boîtes le composant : après cette commande, il n'existe plus de groupe.

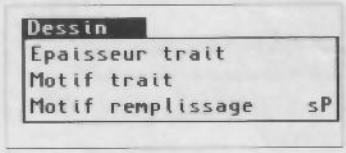
• Le menu "Style" contient la plupart des commandes typographiques du programme. Il permet de choisir la police de caractères (option "Police & corps"), son style (option "Caractères"), le motif de remplissage du texte (option "Motif"), la valeur de l'interlignage (option "Interligne"), ou encore la valeur des retraits de paragraphes (option "Retrait para.").



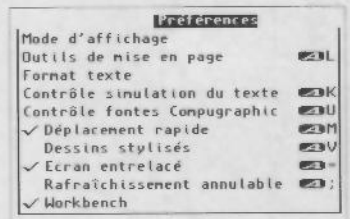
• Le menu "Edition" contient les commandes d'édition du texte de PageSetter II. Outre le classique Copier/ Couper/Coller, on peut enregistrer le texte sélectionné sur disque, sélectionner la totalité du contenu d'une boîte même si une partie du texte est invisible, chercher/remplacer...



• Le menu "Dessin" affecte les dessins vectorisés, les cadres et les fonds des boîtes (les images bitmap ne sont pas concernées). Il permet de régler l'épaisseur et le motif du trait, ainsi que le motif de remplissage des surfaces.



• Enfin, le menu "Préférences" permet de régler certains paramètres de fonctionnement de PageSetter II. L'option "Mode d'affichage" permet de choisir l'échelle de la page représentée à l'écran. Les valeurs possibles sont 33%, 50%, 100% et 200%. L'option "Outils de mise en page" permet de régler le système de mesures utilisé pour le document courant, et d'afficher ou non les règles, la grille et le contour des boîtes. Parmi toutes les options de ce menu, retenez plus particulièrement que "Déplacement rapide", "Dessins stylisés" et "Rafraîchissement annulable" permettent, lorsqu'elles sont cochées, d'accélérer grandement l'utilisation de PageSetter.



Autoboot

La disquette de PageSetter II est autoboot et dotée d'un système 1.3 minimal. Si vous démarrez sur cette disquette, le programme PageSetter II se chargera automatiquement, mais vous n'aurez pas accès au Workbench.

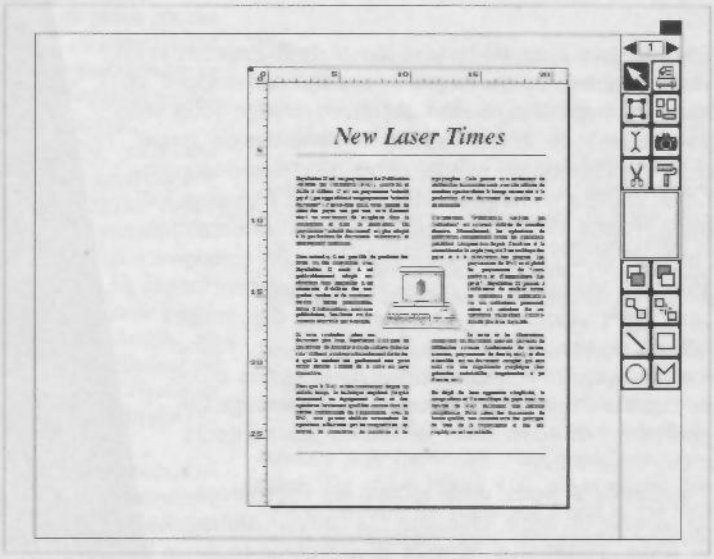
Si vous disposez d'au moins 2 Mo de mémoire et d'un lecteur de disquettes externe, nous vous conseillons d'utiliser votre disquette Workbench habituelle pour démarrer votre Amiga. Insérez la disquette de PageSetter II dans le lecteur externe, et double-cliquez sur l'icône du programme "Assign-PSII" avant de lancer PageSetter lui-même.

Installation sur le disque dur

Pour des raisons évidentes de place sur la disquette, nous n'avons pas pu fournir de script d'installation de PageSetter II. Qu'à celà ne tienne, la procédure à suivre est très simple. Il faut disposer d'au moins 1 Mo libre sur le disque de destination.
Depuis le Workbench, commencez par créer sur votre disque dur, un tiroir nommé "PageSetterII" puis copiez-y le programme PageSetter et le tiroir "NewsLetter".
Utilisez maintenant un éditeur de texte (par exemple MEmacs, fourni avec votre Workbench) et modifiez votre fichier S:User-Startup (ou S:Startup-Sequence en WB 1.3) de façon à lui ajouter les lignes suivantes :

```
Assign PageSetterII:        Work:PageSetterII
Assign PPageUtil:           PageSetterII:
Assign CGFonts:             PageSetterII:CGFonts
Assign CGCache:             CGFonts:CGCache
```

Nous supposons ici que vous avez installé PageSetter II sur une partition nommée Work:. Si ce n'est pas le cas, entrez à la place le chemin d'accès complet au tiroir de PageSetter II (par exemple, "Applis:PAO/PageSetter").



Les outils

La boîte à outils de PageSetter II est située dans la moitié droite de l'écran. Elle est composée de plusieurs petites icônes qui sont autant d'outils, et d'un gadget de déplacement à l'intérieur de l'écran.

Le Numéro de Page permet d'accéder à n'importe quelle page du document. En cliquant sur la flèche droite, on accède à la page suivante. En cliquant sur la flèche gauche, on accède à la page précédente. On peut également entrer directement le numéro de la page à atteindre en cliquant entre les deux flèches.

La Flèche permet de sélectionner une boîte, de la déplacer et de changer sa taille. En double-cliquant sur la boîte, un requester permet de modifier plus précisément ses caractéristiques.

L'imprimante correspond à l'option "Impression" du menu "Projet". Le requester de configuration de l'imprimante apparaît, et vous pouvez imprimer votre document.

L'outil Création de Boîte permet de créer de nouvelles boîtes sur la page ou sur la table de montage. Le type des boîtes ainsi créées (texte, bitmap, dessin vectoriel) sera défini par les données importées.

L'outil Grouper permet de sélectionner plusieurs boîtes en une seule opération. Ce groupe de boîtes pourra par la suite être contrôlé par les options du menu "Groupe".

L'outil Texte permet d'activer le mode "Edition de texte". Il suffit de le sélectionner, puis de cliquer dans la boîte voulue : un curseur apparaît, qui fonctionne de la même manière qu'un traitement de texte classique.

L'outil Copier est un raccourci pour l'option "Copier" du menu "Edition". En mode "Edition de texte", le bloc sélectionné est copié dans la mémoire-tampon de PageSetter II. En mode normal, c'est la boîte entière qui est copiée.

L'outil Coller est le pendant de l'outil Copier : il copie le contenu de la mémoire-tampon de PageSetter II vers le document. En mode "Edition de texte", le texte est inséré à la position courante du curseur. En mode normal, la dernière boîte placée dans la mémoire-tampon peut être placée dans le document à l'aide de la souris.

L'outil "Envoyer devant" place la boîte active au premier plan de la page, c'est-à-dire devant toutes les autres boîtes.

L'outil "Envoyer derrière" place la boîte active en arrière plan de la page, c'est-à-dire derrière toutes les autres boîtes.

L'outil Chaîner permet d'établir un lien entre deux boîtes de texte. Pour l'utiliser, sélectionnez la dernière boîte de la chaîne à modifier, cliquer sur l'icône Chaîner, puis sur la boîte à ajouter.

L'outil Déchaîner brise le lien existant entre deux boîtes de texte. La boîte active devient ensuite la première d'une nouvelle chaîne, constituée du reste de la chaîne originale.

L'outil Ligne permet de dessiner des lignes droites suivant n'importe quel angle. Les caractéristiques des lignes sont définies par les options du menu "Dessin". En maintenant la touche Alt enfoncée pendant le dessin de la ligne, on limite les mouvements de la souris à des angles de 45°, ce qui facilite le dessin de lignes exactement horizontales, diagonales ou verticales.

L'outil Rectangle permet de dessiner des rectangles, suivant les caractéristiques définies par les options du menu "Dessin". En maintenant la touche Alt enfoncée pendant le dessin du rectangle, on obtient un carré.

L'outil Ellipse permet de dessiner des ellipses. On indique d'abord le centre de l'ellipse, puis ses rayons en déplaçant la souris. En maintenant la touche Alt enfoncée pendant le dessin, on obtient un cercle.

L'outil Polygone permet de dessiner des polygones, constitués de segments de droites reliés entre eux. Cliquez à l'endroit où vous désirez placer le premier sommet du polygone, puis indiquez un à un autant de sommets que vous en désirez. Pour terminer le dessin du polygone, double-cliquez lors de la création du dernier point. En maintenant la touche Alt enfoncée, on obtient un polygone fermé (le dernier point est automatiquement relié au premier).

Comment vous procurer la disquette PageSetter II ?

C'est très simple et presque entièrement gratuit : il ne vous en coûtera que le prix du timbre nécessaire pour nous faire parvenir le bon de commande ci-dessous. Vous recevrez alors votre disquette sous deux à trois semaines maximum. Les frais de port sont entièrement à notre charge.
Si vous habitez en région parisienne, vous pouvez encore accélérer l'opération en vous rendant directement à la boutique Micro-Application, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, du lundi au jeudi de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00, et le vendredi de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 17h00.
Mais les plus chanceux sont encore les abonnés, qui l'ont déjà reçue, en même temps que leur exemplaire d'Amiga Revue. Petits veinards.

OFFRE SPÉCIALE

Pour le prix d'un traitement de textes, PageSetter III vous apporte les performances d'un vrai logiciel de mise en page. PageSetter prend en charge tous vos documents, de la conception à l'impression finale, qu'il s'agisse d'une simple lettre ou d'une documentation couleur mélangeant des pages de plusieurs formats. Faîtes simplement couler vos textes dans des "boîtes" et organisez-les en pavés ou en colonnes. Modifiez la taille, la couleur, l'espacement des caractères ; incorporez des dessins et des images bitmap ou des illustrations vectorielles au format Professional Draw ; ajoutez des filets et des blocs de couleur et profitez des fonctions d'habillage qui permettent à votre texte de suivre les contours d'une illustration.

PageSetter III vous offre toutes les ressources de la mise en page, plus une : la couleur. Outre le texte, PageSetter permet d'incorporer tous types d'images IFF, y compris en 24 bits (16,7 millions de couleurs) et dispose de fonctions optimisant l'impression couleur.

PageSetter III est livré avec 120 dessins en couleur et un utilitaire bitmap vous permettant d'illustrer vos premiers documents, même si vous n'avez pas d'autres logiciels.

Et si votre Amiga dispose des modes AGA, PageSetter III les exploite directement et vous permet de visualiser vos documents en 256 couleurs.

PageSetter III fonctionne sur tous les Amiga équipés de 1 Mo (1,5 Mo pour A600 HD) et du Workbench 1.3 ou supérieur.

390 F

Au lieu de 590 F

Prix public généralement constaté

Offre non-contractuelle limitée à la France métropolitaine et modifiable sans préavis.

OUI Je désire profiter de l'offre spéciale CIS et recevoir PageSetter III au prix exceptionnel de 390 F (+ 50 F de frais de port).

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

CODE POSTAL.....

VILLE.....

Je choisis de régler par :

❑ Chèque à l'ordre de CIS

❑ Carte Bleue N° .....

Date d'expiration .....

Signature :

À renvoyer à :
CIS, 14 avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac.

NEWS...

X-Calibur

On entendait parler depuis longtemps d'une carte accélératrice qui déculperait les possibilités de l'Amiga 4000/40... Enfin, grâce à Avancée, elle est là ! Il s'agit simplement d'une carte mémoire 128 Mo, qui reçoit les mêmes barrettes SIMMS 72 broches que l'Amiga 4000, mais qui, de par sa conception différente, accélère les accès mémoire d'un facteur 4. Elle se connecte sur la carte-fille 68040 de l'Amiga 4000, et n'occupe donc aucun des précieux slots Zorro III. Aucune soudure n'est nécessaire.

Signalons enfin que l'X-Calibur est une carte mémoire, qui tourne donc à la même fréquence que la machine qui l'acceuille, en l'occurence 25 MHz. Avancée tient toutefois à la disposition des plus pressés d'entre vous, un kit composé d'un quartz et d'un ventilateur supplémentaire, qui permet de faire monter cette fréquence à 33 MHz.

Avancée : (1) 45.45.00.50.

Nouveaux z'amis

Pixelite est une nouvelle société spécialisée dans la communication multimédia à base d'Amiga. Images de synthèse, systèmes interactifs, bornes, création audio-visuelle, aide à la présentation de projets, assistance à la formation, création de logos, vidéo-projections... sont autant de cordes que cette jeune société nancéenne met à son arc. Pixelite, 15, rue du Général Gouraud, 54000 Nancy. Tél : (16) 83.28.86.70.

DevKit 3.1

Après le Kit de Développemt 3.0, Someware s'est vu autoriser la distribution du Kit de Développement 3.1. Mis au point par les ingénieurs de chez Commodore afin de fournir aux développeurs le maximum d'informations concernant la programmation sur Amiga, le DevKit 3.1 comprend cinq disquettes, avec notamment tous les "includes" et "autodocs" revus et corrigés, ainsi que de nombreux exemples et outils d'aide au développement.

Le DevKit 3.1 sera disponible courant février, au prix de 150 F TTC.

Someware : (16) 27.59.62.57.

liste des annonceurs

Artiodactyl France	55
AMIE	47, 68
Anciens numéros	63
CIS	4e de couverture
Club Français du Logiciel	49
Commodore	2e de couverture
Cuda	31
EDI	7
FBI	61
Floppy International	14
France Festival Distribution	21
Komelec	37
Les compils	64
MAD	9
Micro Application	75, 87
Phase	78
Servico	39
Vidéo Invasion	53
V.E.M	33
V.P.C. Amiga Revue/Infogrames	90
V.P.C Amiga Revue	98

E.D.I. Tél. : (1) 45 89 32 00 Fax : (1) 45 89 12 93

Européenne de Distribution Informatique

DataFlyer 105 SQ L'ULTIME DISQUE DUR... *NOUVEAU*
Le HD dernier cri - le plus petit et le plus rapide en matière de Technologie Amovible ! Temps d'accès 14 ms, cartouche de 105 MO + Logiciel Autoinstall. Dispo en AT/IDE ou SCSI, Interne ou Externe. Pour 4000, 1200, 2000 et 500. Consultez-nous.
DataFlyer XDS IDE (EXPANSION SYSTEMS) A1200 Boîtier externe pour disque dur 3,5" Slim Line. Premier ou second HD. Installation facile. Doc. en français. Avec un 3,5", utilisez de plus grandes capacités mémoire tout en économisant ! 650 F
PROMO **DataFlyer XDS 245 MO** 2 490 F
KCS DHD DRIVE Double lecteur de disquette HD (tous Amiga)
Mode HD (1760 Ko) - Amiga classique - PC (HD & DD) - Compressé (2 MO/4 MO) - Comptabilité soft Blitz, Cyclone, Cyclone type 3, Synchro Express. 2 150 F
TECHNOSOUND TURBO II TT2
Livré avec documentation en Français et câble 350 F
M1230 XA (MICROBOTICS). A1200 carte accélératrice 68030 MHz. Extensible de 2 à 128 MO RAM 32 Bits. Horloge. Peut recevoir un co-pro. M1230 XA, 50 MHz, MMU, 4 MO 4 800 F
CD32 avec 2 jeux (DIGGER & OSCAR) 2 490 F
Jouez à 2 ! **Control Pad CD32...** *NOUVEAU* 195 F
Déjà des titres : Top Gun, Star Trek VI, Les Nuits Fauves... de la musique et bien d'autres titres à venir. Et tout cela avec une qualité qui rendra jaloux votre magnétoscope !
Carte FMV CD32 1 690 F
Et aussi : Ordinateur, Moniteurs, Disques durs, Lecteur de disquette, Modems, Fax-Modems, Accessoires, Logiciels, Jeux, Extensions de mémoire, Cartes accélératrices (A500 - A500+ -A2000) et bien d'autres encore... Contactez-nous !

RENSEIGNEZ-VOUS 24 H / 24 sur notre SERVEUR MINITEL AU (1) 45 89 25 45

Port : XDS, M1230XA : 45 F - KCS DHD et DF 105 SQ : 60 F - TT2 et upgrade : 35 F - CD 32 : 75 F
Contre-remboursement : + 60 F
BON DE COMMANDE *à envoyer avec votre règlement :*
Mon Amiga : ..... *Je passe commande à :*

E.D.I.
B.P. 282 - 75625 PARIS CEDEX 13
Tél. : (1) 45 89 32 00 - Fax : (1) 45 89 12 93

Nom
Adresse
C. Postal Ville
Qté Article Prix unit.
Frais de port
Contre-Remboursement (si besoin)
TOTAL
CR

☐ Chèque ☐ CCP
☐ Carte bancaire ☐ Contre-Remboursement
Carte bancaire
expire à
DATE
Signature

SyQuest IDE

E.D.I nous informe que la grande nouveauté 94 de chez Expansion Systems (USA), le DataFlyer 105 SQ, sera disponible au moment où ce numéro sortira. Le DataFlyer 105 SQ est un disque dur amovible SyQuest (IDE/AT ou SCSI), adapté pour l'Amiga et Expansion Systems, qui a completé le mécanisme SyQuest de son environnement DataFlyer.

La perle de la gamme est Sub Zero : c'est un tout petit boîtier externe SCSI qui est équipé d'une alimentation incorporée et de connecteurs Centronics. Ce boîtier est proposé pour l'A4000 avec un carte contrôleur DataFlyer 4000 SX. Si vous voulez l'utiliser avec votre 2000, et si vous possédez déjà une carte SCSI, vous pouvez le connecter directement à cette carte, ou bien utiliser un DataFlyer SCSI classique si vous n'avez pas encore de contrôleur. Vous pouvez avec un seul Sub Zero vous connecter tant à votre Amiga qu'à un PC (avec carte contrôleur Centronics) ou un Mac par exemple. Vous n'avez qu'à formater spécifiquement une cartouche différente pour chaque format. Voilà du multimédia... à portée de la main, tout en restant sur la plate-forme Amiga. E.D.I précise que la version A1200 devrait arriver fin février.

E.D.I : (1) 45.89.32.00.

ABC, le B.A-BA de A à Z

Citizen lance une nouvelle imprimante matricielle 24 aiguilles couleur spécialement conçue pour les débutants. Dotée d'une résolution de 360 points par pouce, l'ABC est livrée avec le logiciel EasyStart, spécialement conçu par Citizen pour assister l'utilisateur de façon permanente et installer les drivers appropriés (car oui, le driver Amiga est fourni, c'est assez exceptionnel pour être très fortement souligné).

L'ABC est disponible notamment dans les grandes surfaces (Conforama, Auchan), au prix de 1 850 F TTC.

Le dauphin et le serpent

GVP prépare deux petites merveilles destinées au connecteur d'extension DMA de l'A1230 Turbo II, et aux noms de code plutôt étranges...

• Flipper est un digitaliseur sonore 16 bits 64 KHz (le CD présente une qualité de 44 KHz), comprenant une entrée micro, une entrée line, deux entrées auxiliaires et une sortie stéréo, toutes servies par un mixeur intégré. Un version spécifique de Digital Sound Studio permettra d'en exploiter toute la puissance.

• Quant à Cobra, c'est un

NEwS...

A la page...

Vitepro annonce la disponibilité immédiate ou imminente de plusieurs nouveaux produits :

• Profills est un générateur d'écran qui permet de créer instantanément un fond d'écran parmi de nombreux modèles choisis à travers 60 palettes différentes. Trois volumes représentant plus de 350 fonds destinent plus particulièrement ProFills aux applications vidéo (titrage...) et multimédia (bornes...). Prix par volume : 650 F.

• Anim WorkShop 2 donne à votre Amiga la puissance d'une station d'animation et d'un processeur d'images. En association avec ADPro, Anim WorkShop 2 permet d'éditer les animations (couper, coller, combiner, supprimer...), et de leur ajouter du son. Compatible ARexx et AGA, Anim WorkShop 2 support les modes ANIM5, ANIM7 et ANIM8, l'AnimBrush, et est même capable de direct-to-disk. Le tout pour 750 F.

• D'autre part, Vitepro vient de signer l'accord de distribution exclusive des produits Electronic Design en France : les genlocks professionels Sirius et Neptune, le filtre YC, le digitaliseur FrameStore, les cartes FlickerFixer, ou encore la FrameMachine, une carte de capture vidéo pouvant être associée à la carte graphique 16 millions de couleurs FM-Prism 24.

digitaliseur vidéo 24 bits temps réel avec compression. Il permet la capture des séquences vidéo qu'il numérise en 4-2-2, le tout en 25 images par seconde. La carte est pourvue d'une entrée composite acceptant les standards NTSC, PAL et SECAM, et d'une entrée YC-Hi8 et S-VHS.

Elle sera livrée avec un logiciel de capture et de traitement dérivé d'ImageFX.
Dommage tout de même que ces noms de code soient destinés à être remplacés par des références beaucoup moins poétiques...

Vite, vite

S'il vous reste un peu de temps, rendez-vous au salon IT Forum au Parc des Expositions de la Porte de Versailles à Paris, entre le 8 et le 11 février. C'est certainement le salon d'informatique professionnelle le plus important de France. CIS y sera présent, avec un stand de 80 m², sur lequel on pourra admirer entre autres le Personal Animation Recorder (un studio d'enregistrement numérique), une station multimédia complète autour de Scala MM300, ainsi que les outils graphiques 24 bits de CIS : EGS Spectrum, OpalVision, Montage 24, Caligari 24.

Vos papiers !

CIS annonce une baisse de prix sur les packs de polices Compugraphic "Gold Disk Type Series", qui sont maintenant proposées aux prix de 190 F TTC. Chaque pack comprend trois polices ainsi qu'un utilitaire de conversion permettant de les utiliser avec la plupart des logiciels pour Amiga.
Les packs Gold Disk Video Font sont également à la baisse, et sont désormais proposés aux prix de 290 F TTC.
CIS : (16) 57.89.11.40.

Blizzard, vous avez dit Blizzard ?

Après le succès de la carte d'Advanced Systems & Software, la Blizzard 1200/4 pour Amiga 1200, Avancée en annonce une nouvelle version, baptisée A1220/4. Elle reprend toutes les caractéristiques de l'originale, à savoir une extension de mémoire 32 bits de 4 ou 8 Mo, un support pour co-processeur 68882 à 25 MHz et une horloge, mais dispose en plus d'un 68020 cadencé à 28 MHz, le tout étant à peine 10% plus cher que la première Blizzard : 2 690 F TTC.
Avancée : (1) 45.45.00.50.

NEWS...

S.O.S. AMIGA

VOTRE AMIGA EST EN PANNE, SOUS GARANTIE OU NON

Pour les cartes autres que COMMODORE, un devis séparé sera proposé dans les 24 h suivant la réception du matériel

DANS TOUS LES CAS
RÉPARATION EN 5 JOURS OUVRABLES MAXIMUM*

* Sauf rupture pièces du constructeur auquel cas vous en serez avisé par courrier ou téléphone

SOUS GARANTIE

(Si le scellé de garantie est brisé nous consulter avant expédition)

Nous retourner l'**AMIGA** en panne avec la photocopie du Bon de Garantie et de votre Facture et, **si possible, la description de la panne**.

IL VOUS SERA RETOURNÉ DANS LES DÉLAIS CI-DESSUS
Retour en port dû
ou joindre **115 F** de frais d'expédition.
Pas de Frais de port si enlevé en nos locaux

HORS GARANTIE

Forfait A500/500+/600 : **450 F**
Forfait A2000/A3000 : **650 F**
Forfait A1200 : **550 F**
Forfait A4030/40 : **850 F**
Ajouter **115 F** de frais de port.
(pas de frais de port si enlevé en nos locaux)
Ce forfait comprend la remise en état de tout composant d'origine, y compris le lecteur.

Attention : Ne sont pas inclus les disques durs et autres périphériques. Un devis vous sera proposé pour ces extensions spécifiques.

EXPÉDIEZ VOTRE **AMIGA** AVEC VOTRE ADRESSE COMPLÈTE À:
MAD
42 RUE LAMARTINE 75009 PARIS
TEL: (1) 48 78 11 65
Revendeur et Maintenance agréé **Commodore**

REPORTAGE

CRYO : L'AVENIR DU CD ROM ?

Saviez-vous que les tous premiers jeux interactifs édités ont été conçus sur le ZX81 de Sinclair, bien avant l'arrivée de l'Amiga et même du Commodore 64, par le fondateur de Cryo ?

Saviez-vous que dès sa sortie, l'Amiga a remporté un franc succès auprès des auteurs de jeux ? Son architecture et sa résolution graphique étant adéquate à ce genre d'excercice, très rapidement la plupart des jeux "floppies" sont édités pour Amiga. A l'heure ou les Super-Nintendo et autres Master-System proliferent comme la mauvaise herbe, Cryo est le seul studio français de conception-réalisation de jeux interactifs, capable d'emporter des parts importantes de ce marché par le biais du support CD. Arguments avancés : qualité, inviolabilité.

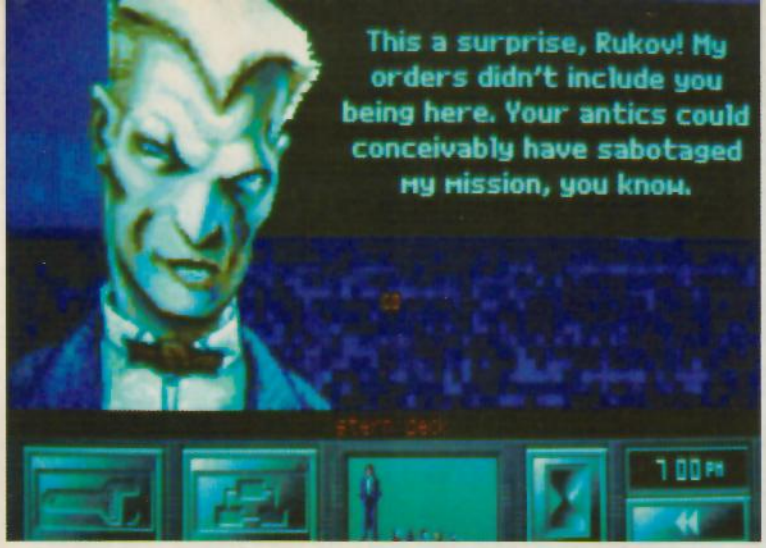
En fait, ce studio véritablement inventif, semble être actuellement le seul garant d'un avenir pour la console 32 bits de Commodore. J'ai eu au téléphone un certain Philippe Ulrich, très occupé mais disponible, et ce qu'il m'a raconté est une véritable saga, celle de Cryo. Une saga à l'image de ses jeux d'aventures.

Il était une fois...

Nous sommes en 1981, début de la culture "techno". Philippe Ulrich et Emmanuel Viau, autodidactes passionnés de jeux et d'interactivité, couchent en hexadécimal sur les cassettes de leur Sinclair ZX81, de petits programmes graphiques et sonores dans le seul soucis de bien s'éclater. Direco International étant le principal distributeur de leur micro préféré, ils n'hésitent pas à troquer pour le "fun" quelques produits contre du matériel. Marché conclu. En fait, deux de ces produits, Othello et Panic, sont diffusés dans toute l'Europe. Les commandes affluent... Dommage, ils n'avaient pas dealé les royalties.

Les nouveaux jeux enregistrés puis dupliqués sur cassettes audio sont vendus au poids comme produit finis à Direco. Par le fait, ils deviennent éditeur et en 1983, pour incarner ce nouveau statut, ils fondent Ere Informatique, une société axée "auteurs". Très vite, celle-ci devient la plaque tournante de tous les créatifs "accrocs" de jeux interactifs de France et de Navarre. Cette période qui dure 5 ans, cristalise un noyau dur qui préfigure déjà la future équipe de Cryo. La sélection s'est faite naturellement au travers de la centaine de jeux qui voient le jour durant ces années : Macadam Bumper (un flipper constructible développé par Rémi Herbulot, qui deviendra plus tard le gérant de Cryo), Captain Blood (un énorme succès réalisé par Didier Bouchon, toujours auteur chez Cryo), Kult (un jeu d'aventures conçu par Johan Robson, Patrick Dublanchet et Michel Rho, tous futurs auteurs Cryo). Tous ces jeux tournent bien entendu sur Amiga. En 1990, une poussée technologique qui a pour nom Nintendo, Sega et autres consorts nous arrive de l'Orient, reléguant dans les armoires les Spectrum, Amstrad, Thomson TO7, Atari XL et autre Commodore 64. Argument choc : l'inviolabilité de leurs supports, car il faut bien le dire, les éditeurs sont justement en train de faire faillite à cause du piratage. Pris dans la tourmente, Ere Informatique est rachetée par Infogrames. Mais la même année, Virgin Games US propose à l'équipe la conception de Dune, puis de K.G.B. Pour la circonstance, celle-ci rejoint alors Virgin Loisirs (société de diffusion Sega France) créée par J.M. Lefranc, lui même passionné de jeux. Cette passion partagée débouche sur Cryo, qu'ils créent ensemble en 1993.

"En grec, "Cryo" veut dire "froid", et par extention, "immortalité". Ce mot évoque aussi la durée, et par conséquent l'avenir", m'explique Philippe Ulrich. Cryo occupe aujourd'hui 1 200 mètres carrés essentiellement répartis entre les programmeurs PC, les graphistes Amiga, les scénaristes de tous poils et les décors de tournage (pour les fonds). En résumé, une écurie de 70 auteurs. Pour le futur, Cryo développe 15 produits en simultané, tous genres

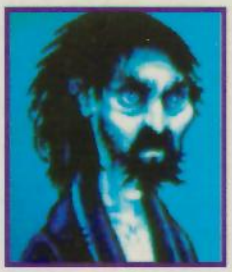


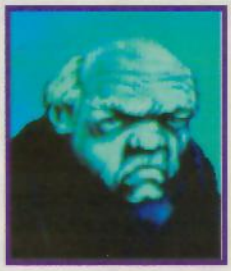
et tous éditeurs confondus (Electronic Arts, Sega, Virgin Games...). Cependant, les trois quarts des produits vont être édités sur CD. Philippe ajoute : "ce n'est pas un hasard si Cryo, entretient un partenariat avec la Compagnie des Images, qui fait du long métrage, et ID3, qui fait de l'image de synthèse. Nous fonctionnons à l'image d'une unité de production cinématographique, où le mélange des techniques crée une synergie, une force de production importante propre à nous représenter au mieux sur le marché".

K.G.B.

Une réalisation phare qui joue les prolongations sur CD-ROM. Philippe Ulrich raconte : "d'abord, KGB, c'est un super jeu d'aventures qui tient tout entier sur une disquette, et ça peut durer 160 heures. Mais surtout, je me souviens le début : c'était chez le patron de Virgin Games aux states, j'avais mis un badge du KGB au revers de ma veste et celui-ci le remarquant, me dit : "pourquoi ne ferais-tu pas un jeu avec ça, après on fera un jeu FBI". C'est Johan Robson qui a mis au point le scénario, un univers d'espions à la John Lecarré, calqué sur les événements d'août 91 autour du complot contre Gorbatchef. La centaine de lieux différents dans lesquels se déroule l'aventure a été scénarisé en trois unités de lieux principaux et "roughé" sur papier. Ensuite, Michel Rho a "roughé" une centaine de personnages sur papier (NDA : dans la version CD, les personnages parlent et sont animés). Pour gagner du temps et de la place en mémoire, Didier Lamoureux a développé un logiciel générateur de personnages. Le principe est le suivant : on crée une bibliothèque où l'on rentre une quarantaine de perruques, autant d'yeux, de bouches, etc. Le générateur construit alors les personnages à la manière des portraits robots. Même chose pour les décors en intérieurs, un générateur habille les lieux à partir d'objets usuels et d'éléments simples (papiers peints, chaises, tables, machines à écrire) stockés dans une bibliothèque. Les décors extérieurs ainsi que les personnages et objets usuels ont été réalisés en bitmap par les graphistes avec DPaint AGA. Pendant ce temps, les développeurs ont avancé le programme à partir du "game design". A cet effet, le développement d'un générateur de scénario ou "moteur du jeu", couplé à un éditeur interne, permet de découper les séquences, choisir les personnages, définir les actions en macro-langage à partir du matériau brut de 300 pages du scénariste. Pour finir, 15 musiques ont été composées par Stéphane Picq en Midi-files sur l'Amiga avec le logiciel SoundTracker. Reste le gros travail de test et de débogage, effectué par Virgin Games aux states".

Jean-Marc Viotti ■





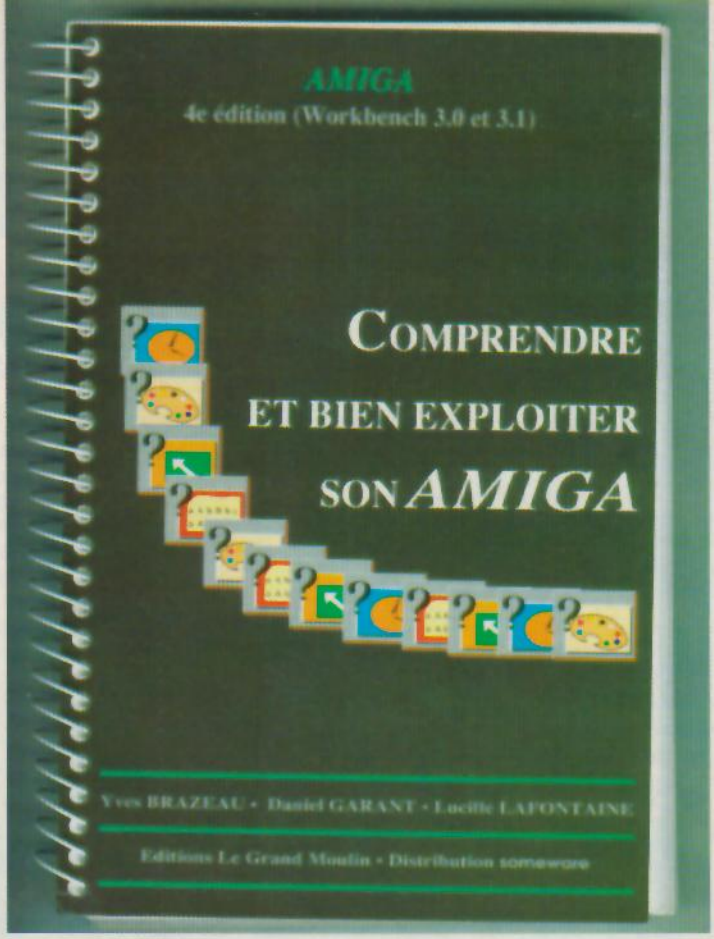
SCOOP

Dans sa version CD-ROM, KGB se nomme Conspiracy et est sorti depuis le mois de janvier 1994 sur la console Amiga CD[32] de Commodore, ainsi que sur PC. Tous les personnages parlent et sont animés. Le comédien bien connu Donald Sutherland prête sa voix et son physique au narrateur du jeu.

Cryo est le seul studio français de création de jeux interactifs dédiés, qui labellise lui même ses produits. De jeux de rôles en jeux d'aventures, il attaque avec succès le marché du CD. Studio Cryo, 24, rue Marc Seguin, 75018 Paris.

Help !

Titus avec fait connaître la première édition, Someware distribue la quatrième. "Comprendre et bien exploiter son Amiga" (éditions Le Grand Moulin) est un ouvrage d'initiation à l'Amiga 1200 et 4000. Spécialement revu pour la version 3.0 du Workbench, cette quatrième édition ne comprend pas moins de 550 pages d'explications pas à pas du Workbench, du Shell, des utilitaires, des disquettes, des virus... Tout l'Amiga y est disséqué de manière simple et compréhensible... et sans un seul mot d'anglais, ce qui donne parfois quelques néologismes amusants.
Someware : (16) 27.59.62.57.



PROCHAIN NUMÉRO EN KIOSQUE DÉBUT MARS

Le Motion te demande...

Le module FMV (Full Motion Vidéo) pour Amiga CD32 est enfin là ! Vendu au prix de 1 690 F TTC, il permet de visionner sur la CD32 tous les Vidéo-CD présents et à venir, et ce sans aucun problème de "bagarre des standards" comme ce fut le cas avec les magnétoscopes. La liste des Vidéo-CD n'est pour l'instant pas encore très développée, mais on y trouve de très grands films (A la poursuite d'Octobre Rouge, Ghost, le Parrain (les trois volets de la saga de la famille Don Corléone), Star Trek (les cinq films), Top Gun...) ainsi qu'une quizaine de concerts en tous genres (Depeche Mode, Eric Clapton, R.E.M...). Rappelons qu'un disque contenant 74 minutes d'images vidéo, la plupart des films sont donc sur deux disques.

L'expression de l'Art

Après TypeSMITH 2.01 et PageStream 3.0, V.E.M. annonce un troisième produit de la gamme Soft-Logik à paraître très rapidement en français. Art Expression 1.04 est un logiciel destiné aux graphistes qui

Bd.

donnent dans le dessin de haut niveau. Il importe les fichiers PDraw, Adobe Illustrator, EPS et Aegis Draw, et supporte la sortie couleur directe, la sélection quadri, le zoom jusqu'à 1 500% et les polices Windows et Adobe. Il est d'ailleurs livré avec 35 polices Adobe. La date de disponibilité et le prix ne sont pas encore arrêtés.
V.E.M. : (1) 64.97.69.54.

instructions de manipulation des listes chaînées (très prisées sur l'Amiga), ainsi que la possibilité d'insérer directement des mnémoniques assembleur dans le programme basic. Nous vous en proposerons un test complet dès le prochain numéro d'Amiga Revue.
Blitz Basic est édité en Angleterre par Acid Software, 37, Camden Square, Camden Town, London NW1 9XA. Si un distributeur français désire importer le Blitz Basic dans notre beau pays, qu'il contacte Benoît Varasse au (19-44) 71.482.4066. Benoît parle parfaitement le français.

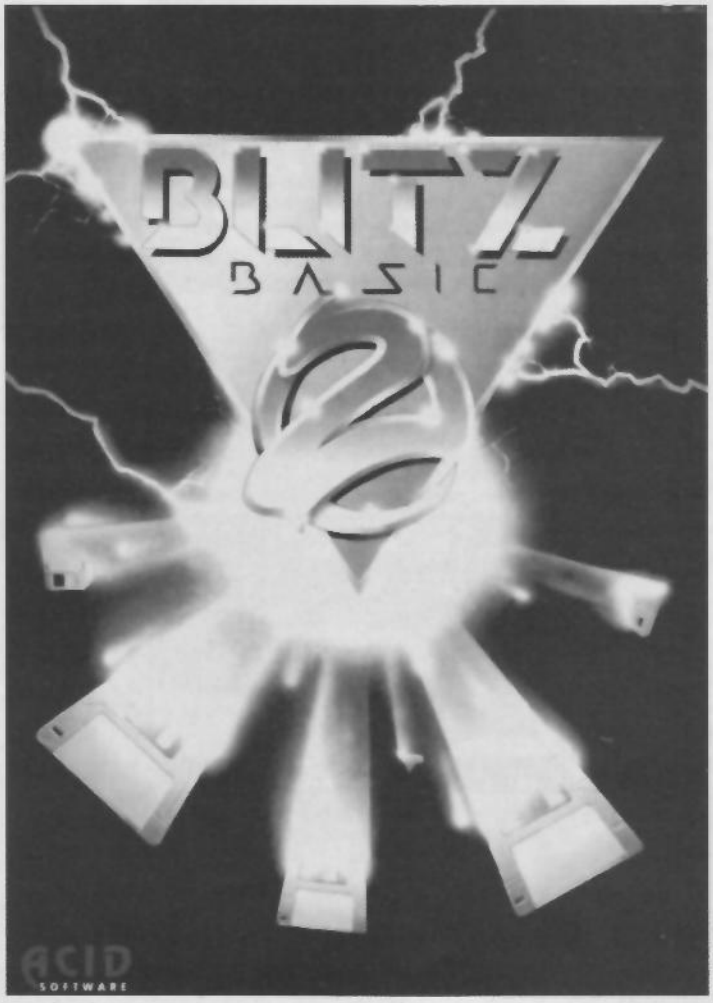
Mise à jour

CIS organise une opération de mise à jour du logiciel de titrage Scala 500 ou Scala Video Titler, vers les versions Scala Multimedia 200 et Scala Multimedia 300. Comme d'habitude, les utilisateurs enregistrés ayant retourné leur bon de garantie, recevront une offre complète de mise à jour par courrier. Quand on vous dit qu'il faut toujours retourner vos bons de garantie !

NEwS...

Blitz !

Sorti un Angleterre depuis un petit bail déjà, le Blitz Basic n'a pas encore trouvé de distributeur en France... Rappelons qu'il s'agit là d'un nouveau langage de programmation, à la fois concurrent et complémentaire d'Amos : il permet de développer aussi bien des jeux et des démos, que des utilitaires utilisant le système Intuition de l'Amiga. Avantage indéniable, le Blitz Basic est un basic compilé, c'est-à-dire qu'il produit directement du code exécutable, sans avoir à passer par un compilateur externe comme en Amos ou en GfaBasic. Il dispose bien sûr de tout ce qui peut aider à programmer de manière structurée : procédures, fonctions, et même définition de types grâce à l'instruction NewType. Les programmeurs avertis y trouveront en plus des



FAx...

La société Avancée a eu la gentilesse de nous transmettre le test de Real 3D 2.4 pour Windows, par notre confrère PC Direct. Fortement impressionné par le produit, le journaliste ne s'est toutefois pas laissé démonter, en affirmant que *"le monde Amiga s'enorgueillit d'avoir accueilli les premiers pas de Real 3D, mais cette puissante application s'épanouit dans le monde PC".* Et mon pied, tu sais où il va aller s'épanouir ?

●

MAD se lance dans la réparation tous azimuts... Un service SOS Amiga est en train de naitre dans le neuvième arrondissement de Paris, qui se fait fort de réparer votre ordinateur en panne dans les cinq jours ouvrables, qu'il soit encore sous garantie ou non ! Attention, ça ne concerne que les unités centrales.

●

Tecsoft lance un nouveau produit entièrement conçu sans ordinateur : Charlie est né le 9 décembre 1993. Nous félicitons l'heureux papa Rémy Cerf, ainsi que l'heureuse maman et tous les heureux tontons, tatas, grand-pères, grand-mères, cousins, cousines, et tout ceux qui, en règle générale, aiment bien être félicités.

Les meilleurs logiciels du DP
AMIGA
Sélection de Février

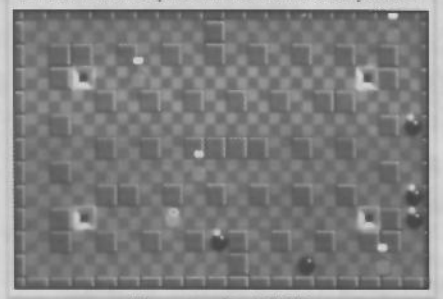
BUNNY BLAST
Un jeu de tir au lapin pour chasseurs chevronnés.Là au moins, le gibier ne manque pas. Mais que fait la SPA

ROBOULDIX
Un clone de BoulderDash très original, vous devrez utiliser de nombreuses astuces pour finir chaque niveau. Attention à vos nerfs.

Disquette réf : AM 500
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

TRIK TRAK
Pour les joueurs de Backgammon, en voilà un très bien réalisé et qui sera un redoutable adversaire.

PARTICLE MAN
A mi-chemin entre PacMan et BomberMan, vous devrez ramasser toutes les bombes que laissent traîner les bêtes bizarres qui se baladent dans les labyrinthes.



Disquette réf : AM 501
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

KUNG FU CHARLIE
Un honorable jeu de plates-formes qui vous fera passer pour le Bruce Lee de l'Amiga.

SHANGAI 93
Grande est votre sagesse si venez à bout de ce jeu de MahJong génial.

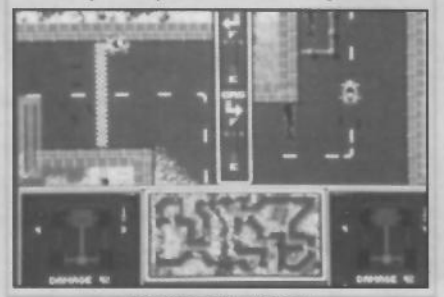
Disquette réf : AM 502
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

BILL
Un jeu qui se situe entre le billard et le golf, vous devez pousser la boule de votre adversaire dans le trou. Pas évident avec les bosses et les creux.

OUVERTURES
Amis des échecs,bonjour, ce logiciels vous initiera aux techniques des ouvertures. Et il en connaît un paquet. Idéal pour faire des progrès.
(Pour A500+ et 600, il faut le Kickstart 1.3)

Disquette réf : AM 503
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

HIGHT OCTANE
Une course de voitures façon MadMax, avec des bolides armés. Le jeu à deux est possible sur un même écran, vue aérienne, action trépidante. Bref, tous ce qu'il faut pour faire un excellent jeu.



Disquette réf : AM 504
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

YAMS
Un jeu de Yams, vous savez, ce je de dé où il faut faire des combinaisons. Il est génial.

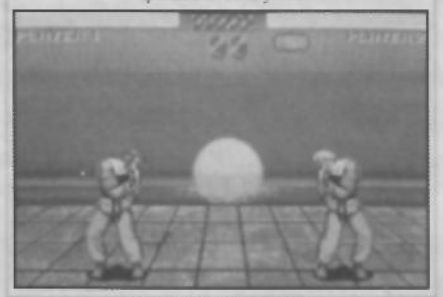
EQUILOG
Un jeu de MasterMind bien fait.

RUMMY
Pour les joueurs de Rami, voilà un logiciel qui fera de l'Amiga un adversaire redoutable.

SPEED
Va falloir aller vite pour prendre l'ordinateur de vitesse dans ce jeu de carte qui s'inspire de la célèbre Crapette.

Disquette réf : AM 505
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

FIGHTING WARRIORS
Un jeu de baston dans la lignée des Street Fighter. Sprites énormes, animations, jeu à deux, coups spéciaux... Tout y est.



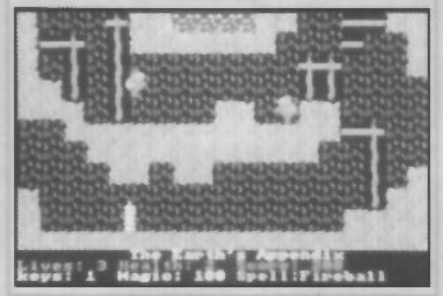
Disquette réf : AM 506
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

CAVE FIGHT
Vous vous croyez adroit au joystick. Essayez ce jeu, vous devez à bord de votre navette éviter tous les obstacles et robots ennemis qui jonchent les niveaux.

Disquette réf : AM 507
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

BLOAD RUNNER
Une nouvelle version du mythique LodeRunner, l'ancêtre des jeu de plates-formes. Grâce à cette nouvelle version, Il n'a pas pris une ride.

KARATE WORM
Un jeu d'aventure, arcade, plates-formes qui vous mettra dans la peau d'un boudin plastifié karatéka poursuivi par des Smurfs fous. (Il délire, le mec!)



Disquette réf : AM 508
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

BUZZBAR
Un shoot'em up vu de dessus où on est totalement libre de ses mouvements comme dans Blastar. Une belle référence, non. Vous devez shooter tous les vaisseaux qui virevoltent autour de vous

Disquette réf : AM 509
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

WACKY RABBIT
Vous êtes un lapin qui trotte dans les prés. Chaque niveau est un véritable labyrinthe. Trouvez en la sortie en évitant le chasseur et en mangeant les fleurs.

SIMON
Selon le principe mondialement connu, reconstituez de mémoire la séquence musicale et lumineuse que l'ordinateur aura jouée.

PORK A PORK
Des loups montent et descendent sur l'écran accrochés à des ballons. Tirez dans les ballons pour les tuer car ils ont la nette intention de dévorer le petit cochon rose et dodu que vous incarnez.

Disquette réf : AM 510
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

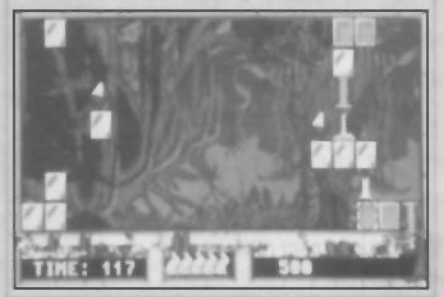
SUPER BLOCK OUT
Un Tétris, on ne s'en lasse pas. Surtout lorsqu'ils sont de la qualité de celui-ci et qu'ils offre des pièces aux formes inhabituelles.

TRAX
Un jeu de réflexion qui reprend le principe du Tétris, mais les pièces doivent être disposées pour remplir un espace. Délire et crise de nerfs assurés.

Disquette réf : AM 511
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

REBOUND
Pong comme vous ne l'avez jamais vu. Une super réalisation pour un classique remis au goût du jour. Possibilité de jouer à 1 ou 2 joueurs, voix digits, bruits de la foule, tout u est. C'est génial.

WHITE RABBITS
Aidez le petit lapin à rejoindre la sortie en circulant sur les éléments du décor. Cette version vous propose 5 niveaux de torture pour les nerfs.



Disquette réf : AM 512
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

INSECTOIDS
Un shoot'em up à la sauce Space Invaders des temps moderne. Il est très rapide et particulièrement bien réalisé. Les vaisseaux ennemis attaquent par vagues successives et ne font pas de cadeaux.

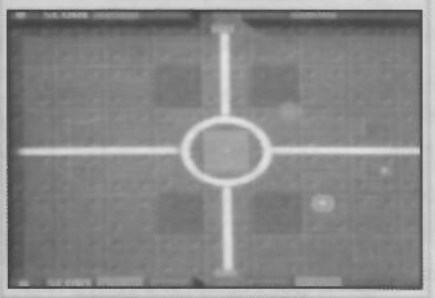
PSYCHOBLAST
Un curieux sport, vous êtes enfermé au centre d'un ring et vous shooter tous ce qui vous tombe dessus.

Disquette réf : AM 513
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

3 disquettes = 90 francs
5 disquettes = 135 francs
10 disquettes = 235 francs

F.I. Sélection

BOOMERANG
A deux joueurs, le but de ce jeu est de fritter votre adversaire le premier avec votre boomerang.
MONACO
Participez à la plus prestigieuse course de F1 grâce à ce jeu en vue aérienne.
WOODEN BALL
Un sport futuriste assez proche du foot ou du basket. Graphs chouettes et bonne jouabilité.
(Sur A500+ et 600, il faut le Kickstart 1.3)



Disquette réf : AM 514
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

ARTILLERUS
De 1 à 4 joueurs peuvent s'affronter en réglant l'angle et la puissance de leurs tirs. Un grand choix d'armes rend ce jeu génial.
SPACE RESCUE
Le métier de dépanneur sidéral est éprouvant. Fritter les ennemis, éviter les obstacles...
Disquette réf : AM 515
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

WILLY WORM (pour adultes)
Vous mangez les pastilles pour grandir. En même temps, une jeune fille se déshabille sur votre écran. Plus vous êtes grand, plus elle est nue.
Disquette réf : AM 516
Fonctionne sur Amiga 500 seulement.

NEURAL ASSAULT
Une des plus cool démos du moment. Les effets tous plus beaux les uns que les autres s'enchaînent entrecoupés de graphs géniaux comme celui de la photo. Alors, pas mal hein.

Disquette réf : AM 517
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

EQUIPOSE II
Une mégadémo classique mais efficace, raytracing, tunnel effect, rotation, plasma, etc... Tous les poncifs du genre sont présents et réalisés de manière irréprochable. Rien à dire, c'est beau
Disquette réf : AM 518
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

CHROMAGIC
Un music disk aux airs de mégadémo. Les ziks sont d'enfer, le design est super et en plus cette démo reconnaît le mode graphique AGA du 1200.
Disquette réf : AM 519
Fonctionne sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

HYPNOSIS
Superbe démo . Un clip comme la fameuse State of the art. Bien cool quoi, et en AGA.
Disquette réf : AM 520
Fonctionne sur Amiga 1200 seulement.

ERO1200 (pour adultes)
Pour les heureux possesseurs d'Amiga 1200, voici une disquette remplie d'images de jeunes fille charmantes.

Disquette réf : AM 521
Fonctionne sur Amiga 1200 seulement.

IMAGES X (pour adultes)
Voici une série de trois disquettes d'images pornographiques inédites.

Disquette réf : AM 522 - AM 523 - AM 524
Fonctionnent sur Amiga 500, 500+, 600, 1200.

KICKSTART 1.3
Cet émulateur permet de rendre compatibles avec les Amiga 500+, 600 et 1200 une bonne partie des logiciels réservés à l'Amiga 500.
Disquette réf : AM 24
Fonctionne sur Amiga 500+, 600, 1200.

De nombreux clients nous ont fait le reproche de ne proposer que 25 disquettes par mois. Nous sommes flattés de voir qu'ils apprécient ces disquettes. Il nous serait facile d'en proposer beaucoup plus (Nous disposons tous les mois de plus de 500 logiciels) et de vous laisser choisir vos disquette avec une grande chance de déception due à une qualité moyenne voire médiocre. Pour vous éviter ces déceptions et vous apporter la meilleure qualité possible, nous avons adopté le principe de la sélection et devenons de plus en plus exigeant. Nous ne proposons, en effet, que 25 disquettes par mois, mais ces disquettes contiennent les meilleurs logiciels du mois et rien d'autre.

Bon de commande à renvoyer à
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue de Maréchal Juin 54000 NANCY
ou commandez par téléphone au 83 90 28 00

NOM _____ PRENOM _____
N° _____ RUE _____
Code postal _____ VILLE _____
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY.
○ Chèque ○ Carte de crédit Nom : _____
○ Mandat Numéro de carte : _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _
Date d'expiration : _ _ - _ _
DISQUETTES COMMANDÉES : _____

Je commande ○ 3 disquettes pour 90 francs. ○ 5 disquettes pour 135 francs. ○ 10 disquettes pour 235 francs. ○ plus de 10 disquettes à 22 Frs chacune. (commande minimum de 3 disquettes)	Frs
Frais de port	15 Frs
Total	Frs

Fax...

Le Club Informatique du Lycée des Lombards organise le deuxième salon informatique de l'Aube, sur Amiga. Rencontres, échanges, achats, méga-démos sur écran géant et initiations aux effets sonores et vidéo. Ca se passera le 26 mars prochain, entre 10h00 et 19h00, au forum de la FNAC de Troyes. Contactez Benoît Marchand au (16) 25.79.51.99 si vous désirez en savoir plus.

●

Le livre "Naissance d'un virus" dont nous vous parlions le mois dernier n'est pas bien accepté chez nous : l'éditeur Addison-Wesley se voit traduit devant les tribunaux, et l'auteur américain assigné au domicile de l'éditeur de la version française... alors que le livre original, en anglais, est en vente libre depuis maintenant deux ans.

●

C'est la fin d'une aventure, Underground le bi-mestriel de l'association Overscan ne paraîtra plus à partir de Février 94. C'est donc par un sixième et dernier numéro que son équipe marque à la fois l'anniversaire et la mort de ce magazine. Condoléances, dons à la famille ou indignations à transmettre à Overscan, 55 avenue Jean Mermoz, 93120 la Courneuve.
Tél : (1) 48.36.69.16.

After Dinosaures

Hé oui, ils ont osé : la société Asymetrix annonce "The Jurassic Park : The Screen Saver", un économiseur d'écran destiné aux compatibles PC, dans lequel figure de vraies séquences vidéo du film de Steven Spielberg. Deux versions sont proposées, soit sur disquettes, soit sur CD-ROM, le tout étant totalement compatible avec After Dark, la référence en la matière dans le monde Windows. Mais jusqu'où s'arrêteront-ils ?
Asymetrix : (1) 46.92.24.46.

250 mégas dans les poumons

La société Tandberg Data est très réputée dans les mondes des PC et des mini-ordinateurs, pour ses systèmes de sauvegarde à bande magnétique (en anglais : "tape backup systems", ou encore "streamers"). Utilisant la norme SCSI, les appareils de la gamme TDC 3600 (des 5"1/4 aux capacités allant de 60 à 250 Mo) sont donc parfaitement compatibles avec l'Amiga... Ce que nous avons pu vérifier de nous-mêmes, grâce à Cédric Jucker, technicien chez Tandberg Data France et Amigaïste convaincu, qui essaie de pousser la multinationale à s'apercevoir que l'Amiga existe et que c'est pour elle l'occasion d'acquérir un nouveau marché. Les tests menés avec QuarterBack 5.0 ont été parfaitement concluants, à tel point que nous vous proposerons rapidement une revue d'ensemble des streamers Tandberg Data.
Tandberg Data France, 16/18 Avenue Morane Saulnier, 78140 Vélizy. Tél : (1) 30.70.68.02.

COMMUNIQUEZ-NOUS VOS INFORMATIONS PAR COURRIER, PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX AU (1) 47 70 08 21

Le Chiffre du Mois : 21

C'est le nombre de pages dont se composait le fax que nous a envoyé la société Advanced Micro Systems, dans lequel on apprenait que pour faire du multimédia sur PC, il faut acheter des tonnes de cartes et débourser quelques milliers de francs supplémentaires. Y'en a vraiment qui ont du temps et de l'argent à perdre.

Fax...

Le groupe Saturne récidive : la Saturne Party 2 aura lieu les 22, 23 et 24 décembre à Chelles (77) en région parisienne. Comme en septembre dernier, démos, compétitions et fun seront au menu. La Saturne Party puissance 2. Pour tout renseignements : Stéphane Vasseur, 23 rue des Beaux-Regards, 77450 ESBLY. Tél : (1) 60.04.05.52.

●

"The Cubic Clouds" recherche des musiciens spécialisés dans la composition Midi (GMS sous format SMF) toutes machines confondues (Amiga, Atari, PC, Mac) en vue de créer une structure capable de répondre aux besoins en matière musicale et sonore des éditeurs de jeux. Si vous êtes intéressé envoyez CV et cassette de démo à : Monsieur Régis Parret, The Cubic Clouds, 3 avenue de Bourgogne, 25000 Besançon, France.

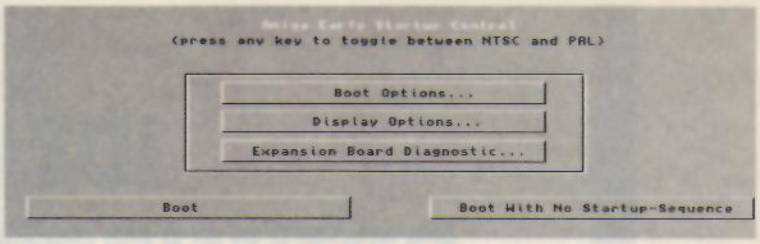
DOSSIER

30 IDÉES POUR OPTIMISER VOTRE AMIGA

Dossier réalisé par Frédéric Pierron et Stéphane Schreiber

Il est tout beau, tout neuf, l'Amiga que le Père Noël a déposé dans la cheminée, il y a une trentaine de jours... Débutants, vous trouverez dans ce dossier quelques idées et conseils pour faire ami-ami avec votre Amiga. Informaticiens confirmés, ces idées réveilleront votre curiosité. Trente histoires d'en savoir plus pour en profiter plus, sans pour autant dépenser plus.

Le Workbench



1 Le plus court chemin. L'utilisation de la souris n'est pas toujours le moyen le plus rapide pour arriver à ses fins. Il existe sur le Workbench des raccourcis clavier qu'il est bon de connaître par coeur :

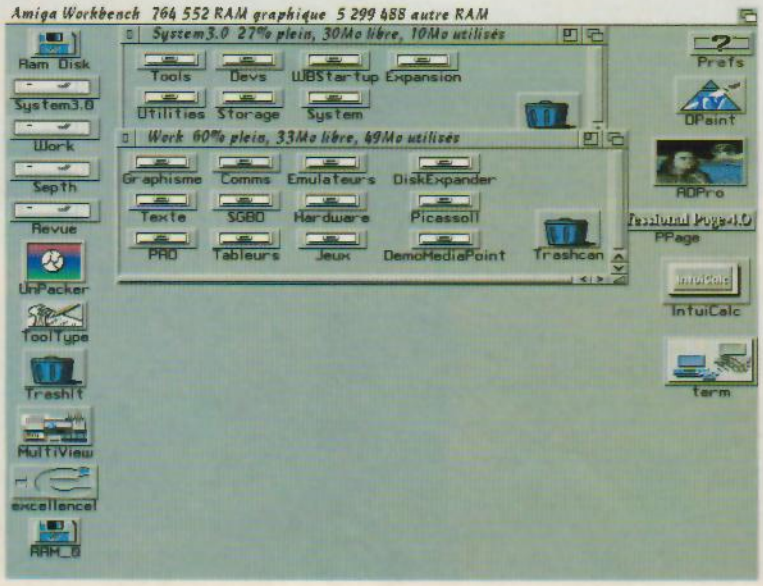
- Amiga gauche + E : "Exécuter commande", autrement dit, un moyen efficace pour ouvrir rapidement une fenêtre Shell, lancer un exécutable qui n'a pas d'icône, etc.
- Amiga gauche + I : "Information". Quand une icône est sélectionnée, il est possible d'obtenir des informations sur le fichier qui s'y rapporte (taille, nature, options possibles, pile nécessaire au démarrage, etc.).
- Amiga gauche + A : "Sélectionner le contenu". Le contenu de la fenêtre active est sélectionné. On peut alors figer les icônes (Amiga gauche + S), ouvrir les disquettes, les tiroirs ou les applications (Amiga gauche + O) ou encore renommer des fichiers en série (Amiga gauche + R).
- Amiga gauche + C : "Copier", ou encore dupliquer, des fichiers, des tiroirs et/ou des disques.

2 Complètement docké. A quoi sert, lorsque l'on ne dispose que de peu de mémoire, de faire appel à des logiciels utilitaires pour créer des docks ? Ces assemblages d'icônes directement accessibles sur le Workbench, peuvent être réalisés de la même façon avec les commandes "Sortir" et "Ranger" du menu "Icônes" : sélectionnez une icône en cliquant une fois dessus, puis choisissez "Sortir". L'icône se range sur le Workbench. Glissez-la où vous le souhaitez et figez-la pour qu'elle reste pour toujours au même endroit (option "Figer"). Faites de même avec d'autres icônes, que vous pouvez par ailleurs coller les unes contre les autres... et vous obtenez un dock !

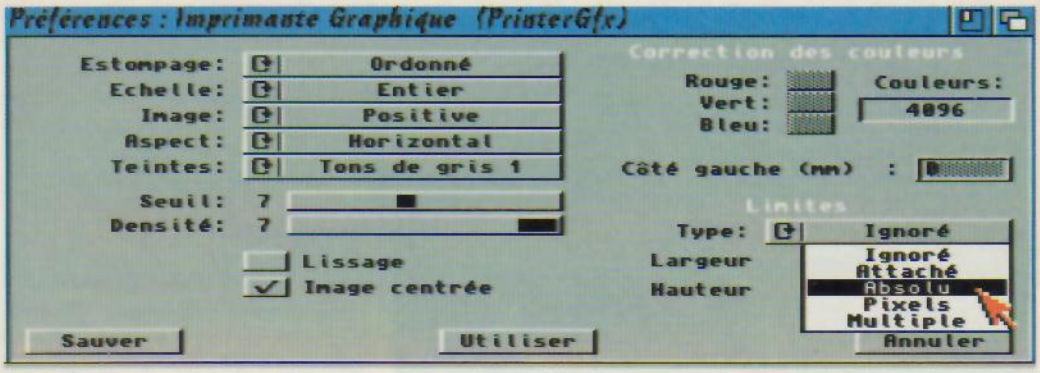
3 Faire le ménach. Quelque soit l'Amiga utilisé, le fait de réinitialiser (touches Ctrl + Amiga gauche + Amiga droite) en appuyant immédiatement après sur les deux boutons de la souris n'est pas sans effet.

- Jusqu'au Workbench 1.3 : cela permet de "nettoyer" à fond la mémoire. Normalement, celle-ci n'est pas vidée lors d'un redémarrage de l'ordinateur : toutes les données que l'on croyait perdues (par exemple, suite à un gourou) peuvent y être retrouvées à l'aide d'un utilitaire particulier. Une possibilité que n'apprécient pas forcément les graphistes et les musiciens, dont les oeuvres sont ainsi souvent "volées". Si l'on réinitialise en appuyant en même temps sur les deux boutons de la souris, la mémoire est alors entièrement nettoyée...
- Depuis le Workbench 2.0 : un menu spécial apparaît, qui permet de définir le lecteur de boot, de désactiver les caches du processeur (68020, 68030 ou 68040), ou encore, pour l'A1200 ou l'A4000, de désactiver les chips AGA en cas de problème d'incompatibilité.

4 Fainéant. La plupart des logiciels, y compris le Workbench, accepte la multisélection dans les menus : faîtes apparaître comme d'habitude la barre des menus et, sans relâcher le bouton droit, cliquez avec le bouton gauche sur toutes les options qui vous intéressent. Relachez le bouton droit, les options sélectionnées seront exécutées dans l'ordre de leur sélection.



5 Magique, mais gratuit. Il existe dans le domaine public des dizaines et des dizaines d'utilitaires pour configurer le Workbench de cent cinquante mille façons différentes. Cela va du Workbench "new-look" proposé par MagicWB aux docks façon NeXT de ToolManager, en passant par les menus déroulants en 3D de MagicMenu, ceux en 2D attachés aux boutons cycliques par CycleToMenu, la poubelle destructrice de TrashIt, le gestionnaire d'archives d'UnPacker... Bref, de quoi démultiplier par cent sa productivité, et surtout le plaisir d'utiliser l'Amiga.



6 En RAD. Cela concerne surtout les utilisateurs pourvus d'au moins 2 Mo de mémoire vive. Qu'est-ce qu'un disque RAD ? Tout simplement un disque virtuel, émulé par une partie de la mémoire vive de l'Amiga, et dont la contenance peut varier de quelques kilo-octets à plusieurs méga-octets. Ce disque résiste au reset, c'est-à-dire que son contenu ne disparaît pas en cas de plantage ou de réinitialisation de l'Amiga. Il est également "autoboot", ce qui le rend très utile pour ceux qui ne disposent pas d'un disque dur.

7 Gourmand. Le problème, c'est que le RAD d'origine prend beaucoup d'espace mémoire (880 Ko, comme une disquette). Il est toutefois possible de réduire sa taille en modifiant ses paramètres dans le fichier "SYS:Storage/DOSDrivers/RAD" (ou "Devs:MountList" sous Workbench 1.3). Le contenu de ce fichier est normalement le suivant :

Device	= ramdrive.device
Unit	= 0
Flags	= 0
Surfaces	= 2
BlocksPerTrack	= 11
Reserved	= 2
Interleave	= 0
LowCyl	= 0
HighCyl	= 79
Buffers	= 5
BufMemType	= 1

Le nombre après indiqué après "HighCyl" spécifie le nombre de "pistes" du disque. Ici, la valeur 79 correspond au même nombre de pistes qu'une disquette classique. En modifiant cette valeur, on change également la taille du RAD. Par exemple, la valeur 20 définit un disque virtuel d'environ 218 Ko.

Le Shell

8 Plus vite. A la troisième ou quatrième ligne de votre Startup-Sequence (dans le répertoire S:) vous trouverez la commande "AddBuffers >NIL: DF0: 15", que vous remplacerez par "AddBuffers >NIL: DF0: 30" : le lecteur interne DF0: disposera alors d'un plus grand espace mémoire personnel (un buffer) pour gérer le contenu des disquettes, et n'en sera que plus rapide. Il est également possible d'ajouter une commande "AddBuffers" pour les autres lecteurs connectés (DF1: à DF3:).

9 Plus vite (bis). Oubliez la commande "CD", qui, depuis le Workbench 2.0, est implicite : taper "RAM:" revient exactement au même que "CD RAM:". Mais on économise trois caractères...

10 Economie. Jetez Edit : il s'agit d'un éditeur situé dans le répertoire C: et dont on ne se sert jamais... Dès lors, pourquoi le garder ? L'espace mémoire, surtout lorsque l'on travaille à partir d'une disquette, est vital. Inutile de conserver ce genre de programme dont on se demande l'intérêt...

11 Pratique. "LList" est un tout petit utilitaire du domaine public, écrit par Nic Wilson, et destiné à remplacer la commande "List" d'origine. Son avantage : tout en listant le contenu d'un répertoire, il indique la nature de chaque fichier trouvé (ASCII, IFF, exécutable, etc.). En outre, la présentation du répertoire est si lisible que LList remplacera également bien souvent un utilitaire plus lourd, de type "Directory Opus", parfois employé pour effectuer le même travail.

12 Archives. Un autre utilitaire du domaine public qui rendra bien des services à ceux qui manquent de place, tant sur disque dur que sur disquette : "Lha" compacte exécutables, données IFF, fichiers ASCII, etc. Les résultats les plus impressionnants sont obtenus avec les fichiers textes, dont le taux de compression atteint en moyenne 70%, et peut même aller parfois jusque 85% !

```
autodoc.rexx
/** $VER: Autodoc.ttx 1.0 (5.Aug.91)
 ** Written by David M. Junod
 **
 ** Display hypertext Autodoc page.
 **
 ** Add the following lines to your S:user-startup file.
 **
 **   RX "AddLib('amigaguide.library',0,-30)"
 **   RX "LoadXRef('autodocs.xref')"
 **
 **/

OPTIONS RESULTS
PARSE ARG word mode
```

13 Vive le roi. Vous souhaitez vous lancer dans la programmation mais vous ne savez pas vers quel langage vous diriger ? Qu'à cela ne tienne, ARexx est fourni en standard avec le Workbench 2.0 ou supérieur. Il s'agit d'une sorte de Basic très puissant qui permet de manipuler des chaînes de caractères à volonté. Il permet en outre de faire communiquer entre eux des logiciels ou d'automatiser certaines procédures répétitives. Bien sûr, ARexx ne vous permettra pas de programmer le jeu du siècle, mais c'est un langage très puissant, aux multiples possibilités, et qui plus est simple à apprendre.

14 Vive le roi (bis). Mais où est donc la doc ? Mauvaise nouvelle, la documentation ARexx n'est plus fournie par Commodore. Impossible donc à priori de connaître les mots-clefs de ce langage... Hilarant, non ? Allez, pour vous remonter le moral :

- il existe de nombreux utilitaires dans le domaine public qui peuvent vous aider à découvrir ARexx, dont le ARexxGuide v1.0c (en anglais....) disponible sur la disquette CAM 820.
- il est également possible, mais aussi plus long et fastidieux, de contacter l'auteur du programme pour lui acheter directement la dernière version : Bill Hawes, Whishful Thinking Development Corp., PO BOX 308, Maynard MA, 054 USA.

15 Tout nouveau, tout beau. Si le Shell standard de Commodore ne vous convient pas, il est possible d'en changer, en regardant une fois de plus du côté du domaine public, qui regorge de Shells inspirés, quand ce n'est pas carrément adaptés, du monde Unix (entre autres).

```
SepthDOS
Mardi 18-Jan-94   15:40:02
S.System3.0:> lha a ram:s.lha s:
LhA V1.68r - Copyright © 1992-93 Stefan Boberg.ONLY FOR COMMERCIAL USE.

Registered to
Creating new archive 'ram:s.lha':
     Frozen: ( 38.9%)    2189 =>    1337 : _Pigistes.txt
     Frozen: ( 26.4%)     356 =>     262 : A2M
     Frozen: ( 73.7%)    1030 =>     270 : ABdefaults
     Frozen: ( 41.9%)     682 =>     396 : ArticleEd.cfg
     Stored: (  0.0%)      29 =>      29 : AssignEMPLANT
   Freezing: (   87460/   87460)  autodocs.xref
```

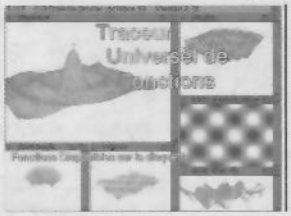
France-Festival-Distribution

Un Festival de Choix, de Soins, et d'Amour Pour Tous les Amiga!

Seul l'Amiga par sa convivialité inouïe vous permettra d'accéder aux plus hautes et belles lumières de l'informatique en partant de zéro! C'est ce que nous vous souhaitons pour 94 grâce à près de 200 Versions Françaises de qualité professionnelle que nous vous avons si minutieusement préparé avec tant de soins et d'amour qu'elles transcenderont tout ce que vous avez pu voir jusqu'ici!

T.U.F2.1: Le Traceur Universel de Fonctions Multifenêtres

Avec Calculs d'Intégrales et Transformées de Fourier!



Réalisé par D. Dolimier pour ses besoins professionnels et pour palier au manque de bons traceurs sur Amiga, T.U.F est ainsi devenu le Traceur de Référence qui raviera tous les Scientifiques qui ont besoin de visualiser rapidement leurs formules. Ses possibilitées sont en effet remarquables: Fonctions 1D, 2D, 3D, Cylindriques Côniques, Sphériques, Quadriques, et toutes les possibilitées de fusion de graphes, de calculs d'intégrales, de dérivées et de transformées de Fourier! Gestion de tous les modes écrans des Systèmes 2.0 et 3.0 AGA! Hyper pratique grâce aux Multifenêtres donc Multicourbes chacune icônifiables à volonté! Disponible au prix de 120 FF TTC tous frais d'envoi et de gestion compris.

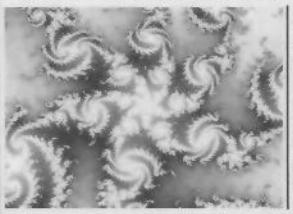
PC-Task 2.03 VF: L'Emulateur PC en Version Complète

Utilisez enfin un PC VGA très simplement en Multitâche avec votre Amiga!!!

Version Commerciale pleinement fonctionnelle de ce superbe émulateur PC Multitâche avec émulation CGA, EGA et VGA en 256 couleurs possibles sur Amiga 1200 ou 4000. Il Permet de ce fait d'utiliser sur Amiga la plus grande majorité des logiciels PC. Support complet des Ports Parallèle, Série, Souris, Disques durs et CDRom. Support de tous les processeurs 68000 jusqu'à 68040. Les versions spécialement optimisés pour ces processeurs sont également incluses. Compatible avec toute la gamme Amiga. (Systèmes 1.2 à 3.0). Les émulations CGA,EGA,VGA se font directement sur votre moniteur Amiga. C'est le plus puissant des émulateurs PC, ici en package commercial complet avec disquette et manuel VF imprimé au prix de 450 FF TTC frais d'envoi inclus.

MandelTour AGA: Les Jeux de Fractales Pour Tous

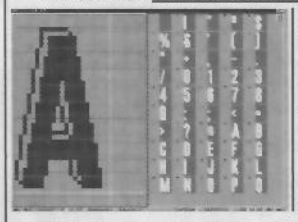
Avec Un Tout Nouveau Concept de Gestion Dynamique des Palettes AGA!



MandelTour est le seul sur Amiga qui permette l'exploration des ensembles fractals de MandelBrot avec une qualité d'image et de rendu des formes et couleurs des plus professionnelles quel que soit la profondeur d'exploration et ceci très simplement grâce à une interface graphique avec menus, requesters, et souris particulièrement étudiée pour permettre même aux plus débutants d'entre nous de pouvoir l'utiliser très facilement. Sa gestion dynamique des palettes AGA vous offre des facilités stupéfiantes de création des diverses séries de dégradés qui chose unique, peuvent s'ajuster et se déplacer simultanément par simples clics de souris permettant un coloriage très facile de ces images. MandelTour AGA: Prix 150 FF TTC Envoi compris.

Admirez cette qualité de rendu des filements: MandelTour est le seul à vous garantir des fractales non squelétiques!!!

AFont4.0: L'Editeur de Fontes Toutes Tailles et Résolutions



Superbe éditeur de fontes multiformat Amiga ou PC sans limite de taille. Grâce à ses astuces de programmation et sa gestion de tous les modes d'écrans des Sys2.0/3.0 y compris en Super Haute Résolution. AFont permet ainsi l'édition de toutes les fontes Amiga même celles de très grandes tailles ce qui le rend particulièrement idéal pour traiter vos fontes vidéo. Nombreux effet spéciaux possibles: Zooms multiples, Mise en italique variable, Symétries, Rotation des caractères ou de la police entière, Agrandissements / Réductions des Polices. Nombreuses commandes Arexx disponibles. AFont est compatible avec tous les Amiga (Sys 1.3 à 3.0) disponible ici en VF exclusive et pleinement fonctionnelle, au prix de 120 FF TTC Envoi compris.

Kit C: Tout le nécessaire pour débuter en C sur 10 disques!

Idéal pour débuter facilement en C même sur de petites configurations sans disque dur. Ce kit contient les VF de ZC et PDC les deux meilleurs compilateurs C du DP. La VF intégrale de l'énorme C-Manual qui explique en détail la programmation en C de l'Amiga et les VF de l'assembleur A68K et de l'éditeur de liens Blink. Au total 10 disquettes contenant des Mo de traductions, des conseils, des exemples, des utilitaires: absolument tout est prévu dans ce kit pour vous guider pas à pas vers votre apprentissage du C, le tout sans aucun tracas de fonctionnement puisque toutes les procédures d'édition et de compilation sont aussi entièrement automatisées! Le tout en VF sur 10 disquettes pour tout Amiga (y compris 1200 ou 4000) au prix de 500 FF TTC frais d'envoi compris.

JacasseII: L'Editeur Imprimeur Archiveur de vos Jaquettes!

Jacasse est un superbe éditeur pour mettre en forme et imprimer vos Jaquettes audio avec toutes les options adéquates comme les types Standard, Chrome, Métal, Dolby etc. Un module permet également le calcul du temps sur chaque face. Les fichiers peuvent ensuite être conservés en mémoire pour vous constituer une véritable base de données. De nombreux exemples sont d'ailleurs inclus sur la disquette. Intégralement en français il convient à tous les types d'imprimantes et est compatible avec tous les Amiga au système 2.0 ou 3.0 y compris 1200 ou 4000. Jacasse est une superbe réalisation de Valéry Bruniaux disponible en exclusivité, au prix de 120 FF TTC tout frais d'envoi compris.

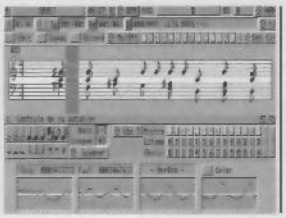
POV-RAY 2.0 VF: Le plus Célèbre des RayTraceurs!

Toute Nouvelle Version 2.0 intégralement retraduite en Français

PovRay 2.0 VF: Nouvelle Version du meilleur logiciel de RayTracing avec encore plus de puissance et d'optimisation. En quelques mots le RayTracing est une technique de lancé de Rayon permettant d'obtenir des images de synthèse spectaculairement proche de la réalité. Cette VF de PovRay est fournie avec un fonctionnement automatisé pour tout Amiga (1.2 à 3.0 inclus) vous délivrant de tout tracas d'installation et nos longues traductions (presque 500Ko) aussi bien des manuels que des exemples vous guiderons pas à pas vers des réalisations surprenantes de réalisme et de beauté. Tout cela sur 4 disquettes au prix d'ensemble de 300 FF TTC tout frais d'envoi compris.

OctaMED Pro 5.0VF: L'éditeur de Musique 64 Pistes!

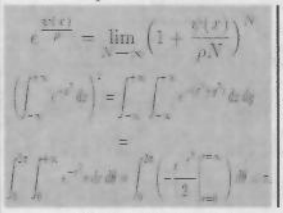
Fourni entièrement localisé en Français avec le WB2.1 et AGuide sous licence de distribution



C'est le plus complet des éditeurs de Musique: Permet de gérer jusqu'à 8 Canaux Audio Simultanés sur les Amiga 2.0/3.0 Standards et jusqu'à 64 Canaux Midi. Idéal pour des Orchestrations importantes. Sa nouvelle conception modulaire des séquences apporte une souplesse d'utilisation sans égal. Ses innombrables possibilités de contrôles des effets dans l'échantillonneur et l'éditeur d'échantillons sont des plus époustouflantes: réductions des effets d'escalier, limiteur anti-distorsion, filtres, mixages, Echos et Bouclages faciles. Grandes facilités d'impression avec les noms d'instruments vos diverses annotations, etc. Version Commerciale intégralement traduite en français et totalement reprogrammée pour les Sys 2.0/3.0 AGA disponible au prix de 450 FF TTC frais de gestion et d'envoi compris.

Kit PasTEX VF: Le Traitement de Texte Scientifique

Prêt à l'emploi dans un Kit de 6 disquettes avec nombreux exemples et conseils



Tous ceux qui l'ont en sont ravis tellement ses facultés d'impression sont nombreuses et puissantes: Outre ses impressions de textes avec la qualité des fontes vectorielles (donc absolument sans effet d'escalier quelque soit la taille de la police utilisée!) et toutes ses possibilités de mise-en-page, justifications, lettrines, ou insertions d'images IFF, la réalisation de superbes tableaux est également chose facile. Quant aux formules mathématiques, là il nous offre le nec plus ultra si bien qu'il est devenu véritablement LE standard d'impression du monde Scientifique et Universitaire. PasTEX offre tout cela et cette Version Française est fournie prête à l'emploi pour tout système Amiga avec un superbe Préviewer et un Driver Multi Imprimantes très rapide, le tout sur 6 disquettes: 400 FF TTC.

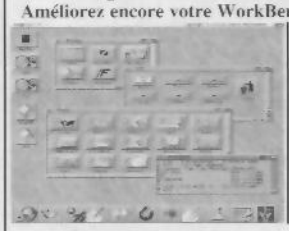
ORTHO: Le Correcteur Orthographique Universel!

Comprend également un module de conjugaisons pour tous verbes français!

Un superbe ensemble de logiciels destinés à la vérification et à la correction orthographique française de tout fichier Ascii. Grâce aux éditeurs vérificateurs fournis, vous pourrez corriger l'orthographe dans vos lettres et vos fichiers Ascii très facilement à l'aide de la souris et des requesters qui apparaîtront dès que le vérificateur détecte des fautes. Le dictionnaire est modifiable à volonté et permet de traiter plus de 350 000 orthographes différentes! Contient également une fonction d'apprentissage pour les noms propres ainsi qu'un module de conjugaison pour tous les verbes français! C'est ici la dernière version de Janvier 94 pleinement fonctionnelle disponible au prix de 120 FF TTC tout frais d'envoi compris.

MagicWB VF: Un WB de Rêve tout en Marbre Rose!

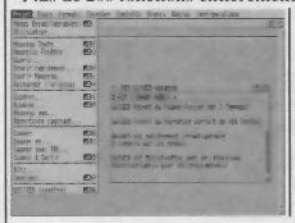
Améliorez encore votre WorkBench avec des Icônes de qualité exceptionnelles.



MagicWB est constitué d'une véritable panoplie d'utilitaires et d'icônes pour améliorer l'ensemble de votre WorkBench. Les icônes sont d'une qualité et d'un rafinnement tout à fait époustouflant. Cet ensemble de MagicWB est prévu pour tous les Systèmes Amiga à partir du Système WB2.0. Outre ces icônes des utilitaires inclus permettent de changer le fond uni de votre WB habituel pour obtenir de splendides fonds tout en Marbre rose vous apportant fraîcheur et ravissement. Toutes les longues documentations ont été entièrement traduites en français pour vous permettre d'exploiter au maximun de ses possibilités tout ce grandiose ensemble qu'est MagicWB disponible donc ici en VF sur deux disquettes au prix de 150 FF TTC frais d'envoi compris.

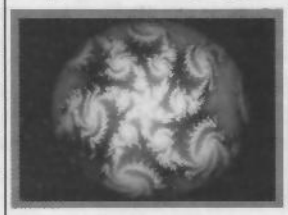
GoldED VF: L'Editeur le plus époustouflant jamais réalisé!

Plus de 200 fonctions entièrements reconfigurables et enfin tout en français!



GoldEd surpasse de très très loin tous les éditeurs actuels y compris commerciaux en vous offrant toute une foultitute de fonctions des plus puissantes. Par exemple sa fonction de Repliage du texte va vous permettre de masquer à volonté certains chapîtres de votre texte pour une bien meilleure clarté d'ensemble. Le Multi-Couper-Coller est très pratique grâce à l'emploi de trois tampons!!! La complétion est aussi fonction très utile qui grâce à un dictionnaire permet de ne taper que l'abrégé de certains mots qui seront automatiquement complétés par l'éditeur. Nos longues traductions y compris des menus vous permettront d'exploiter pleinement cet admirable logiciel. Disponible sur 2 disquettes pour 150 FF TTC envoi compris.

BigPlanet AGA: Nappez vos images sur des Sphères Spaciales!



BigPlanet vient d'être adapté au format AGA. Il permet désormais de napper toutes vos images y compris AGA sur de gigantesques sphères avec également toutes les possibilités de créations de jeux de lumières par rotation pour simuler par exemple des croissants de lune du plus bel effet! La taille des sphères résultantes est bien sûr réglable à volonté. BigPlanet est le seul logiciel sur Amiga qui puisse permettre en quelques secondes de telles transformations de vos images! Quel que soit votre image, paysages, arts, objets, fractales, l'effet spacial est garanti dans tous les cas! BigPlanet vous ouvre les portes de la création d'effets spaciaux pour toutes vos images! Disponible sur un disque pour tout Amiga au prix de 120FF TTC envoi compris.

AMFC: Le Convertisseur Universel de Formats Musicaux

Si vous avez des problèmes de convertion de formats pour vos fichiers de musique: AMFC est là pour les résoudre efficassement et si facilement par simples clics de souris! Il reconnait en effet la quasi totalité des formats anciens et actuels: SoundTraker toutes versions jusqu'à V2.6, NoiseTracker, ProTracker, Med, OctaMED, SMUS de Sonix, Oktalizer, MusicX, ainsi que tous les échantillons au format IFF. Après avoir lu l'un de ces formats AFMC peut le convertir dans l'un des autres formats par simples clics. Il constitue donc un complément idéal à OctaMED vous délivrant de tout problème de format. Ceci est la Version Française disponible en exclusivité au prix de 200 FF TTC tout frais d'envoi compris.

Voyez aussi nos autres VF sur votre Amiga-Revue de Janvier page 31.

Vente par Correspondance Exclusivement

Eurochèques: +50FF
Recommandé: +30FF

France-Festival-Distribution: *3 Rue Anatole France, Fr 13220 Chateauneuf-Lès-Martigues*

Option Traitement Prioritaire: +100FF

AMIGA AROUND THE WORLD

L'Amiga est une machine universelle. La preuve, notre revue de presse s'étend ce mois-ci au Danemark. Encore et toujours, le haut du pavé est tenu par la presse britannique, et pour cause, dans la Perfide Albion où "flottent" plus d'un million d'Amiga, il y a assez de gâteau pour tout le monde.

Prenons maintenant l'avion, direction le Royaume Uni.

Hi-score Professionel (DK)

Voici le numéro 4 d'un mensuel danois dédié à l'Amiga... et au PC. On commence tout d'abord par le "indhold", le sommaire, qui malgré les 74 pages du magazine annonce un numéro bien rempli. Après avoir tourné quelques feuillets, une impression de déjà vu (expression typiquement anglaise) me saisit. "On dirait Amiga Nbiiip". En effet, tout dans la maquette, les polices de caractères, le "grain" de certaines photos, indiquent une production à base d'Amiga. Vérification : Hi-score Pro nécessite un A4000/40, un A2000/30, ProPage 4.1, ProDraw 3.0, Deluxe Paint AGA (...) et pour faire la part des choses : un PC Commodore 486/33, un compaq 486/25 et le logiciel Corel Draw.

En rubrique "Action News" on peut lire l'annonce de la disponibilité du nouveau CD de Bjorn A. Lynne (qui avait déjà co-signé "Space Ships & Hobbits", en vente chez Phoenix DP), titré "Brave New Virtual World". Il faut savoir que Bjorn, alias "Dr Awesome", est un musicien réputé dans le monde des démos ainsi que dans celui plus lucratif des musiques de jeux. On peut également constater dans la même rubrique que nos amis danois ont la possibilité de transformer leur A500, A600, A2000 et A1200 en Tower. Suivent ensuite un dossier sur le piratage, une enquête dans le milieu des démos avec annonce de la Party 3 dans laquelle le magazine s'est particulièrement investi en y organisant l'Amok 93 (voir reportage) et des tests de jeux et utilitaires aussi bien sur Amiga que sur PC. Et étrangement, malgré l'étroitesse du magazine qui fait que les 2 machines se frôlent continuellement, le papier ne prend jamais feu. Un point notable me paraît être l'humour décapant de Robert Vanglo, "chefredaktor" (le Stéphane Schreiber, local quoi). Mais le mieux est que je vous en donne un extrait : "For computer-spillenes vedkommende er de næppe tvivl om, at tendensen fra 1993 vil fortsætte med storre, flottere og vildere kav !". Tordant non ?

Amiga Format (GB)

Voici le frère aîné de la famille Future Publishing, une société d'édition qui en 8 ans a su imposer son leadership en matière de presse informatique avec notamment les magazines Amiga Format, Amiga Shopper et Amiga Power. Epais de 212 pages, ce numéro de janvier est accompagné d'un guide tout en couleurs des 501 meilleurs produits pour l'Amiga. Le chiffre 501 est pretexte à une couverture représentant un jean "501", avec une retouche si j'ose dire, sur la fameuse étiquette qui devient donc "Amiga". Dans la "Dave Roberts column" on apprend que l'accueil fait au spot publicitaire du CD32 a été aussi froid en Angleterre qu'en France. Des experts en marketing ont même déclaré que "la pub est presque horrible". Ce qui me sidère chez nos amis anglais, c'est la simplicité de langage qu'utilisent même les plus savants pour exprimer leurs idées... Bilan du Future Entertainment Show de Londres (le SuperGames Show anglais) : une victoire pour l'Amiga. La puissance du nombre et les 70 % des ventes que les machines de Commodore ont permis aux exposants de réaliser, ont vu la défaite des troupes consoliennes et pécéistes devenir une réalité réelle. Un dossier de 10 pages est consacré aux nouveaux arrivants : premier contact avec la machine, domaines d'applications, logiciels recommandés... On note, en rubrique jeux, qui possède sa propre rubrique news, une info titrée "Pierre est arrivée" (in french in ze text) qui annonce la sortie prochaine du jeu "Out to Lunch" qui met en scène Pierre Le Chef, maître incontesté de la cuisine internationale... Sait-il aussi cuire les rosbifs ? Dans Amiga Format, comme on a beaucoup de place, on rajoute un dossier cartes graphiques, des tests d'utilitaires comme Adorage 2 AGA (effets vidéos), Final Writer (pas trop enthousiastes chez AF : 1 seule page), Essence 2 (textures pour Imagine), Vidi 24 RT... Et puis comme on a aussi

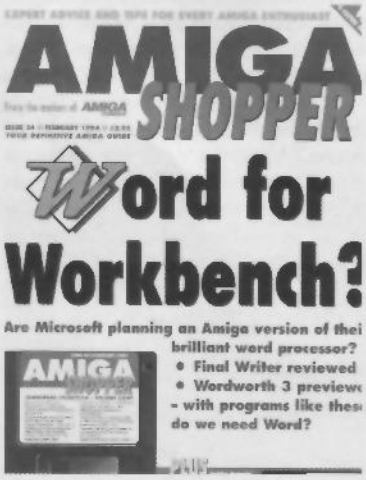
beaucoup mais alors beaucoup d'argent à dépenser on révèle la deuxième partie du concours qui permet de gagner un scanner Epson GT6500 couleur. Et pour ne pas laisser les lecteurs dans l'embarras d'une situation délicate, voici l'inévitable rubrique courrier : "Vous encouragez vos lecteurs à tirer le maximum de leur Amiga. Comme vous pouvez le constater sur cette photo (jointe une photo d'un Amiga entrailles étalées sur une table), j'ai sorti du mien le maximum que je pouvais. Ais-je gagné un prix ? Si oui je souhaiterais recevoir un nouvel Amiga car j'ai quelques problèmes maintenant(...)." Réponse : "Ce n'est pas le genre d'expérience auquel nous pensions (...) Nous ne pouvons vous envoyez un autre Amiga mais nous aimons votre lettre et la photo. Pour

vous un abonnement gratuit d'un an à Amiga Format."

Amiga Shopper (GB)

Amiga Shopper donne toujours l'impression d'être en avance par rapport à ses concurrents internationaux. Comment ce fait-ce ? Simplement par la datation du magazine : le numéro de janvier est indiqué comme étant celui de février et ainsi de suite. En plus de conduire à gauche et de compter en miles...

Premier choc : le gros titre sur la couverture "Word pour Workbench ?". Second choc qui arrive dès la page 3 : la qualité du papier type papier journal (Future Publishing, "your guarantee of value"). Amiga Shopper c'est 116 pages (dont un bon nombre en noir et blanc) d'articles entièrement axés sur les applications pro et semi-pro de l'Amiga (sauf image de synthèse). Beaucoup de rubriques sont dédiées à la programmation C, Amos (où on apprend qu'une extension AGA est imminente) et Arexx etc, des conseils en PAO, l'AmigaDos, les livres de l'Amiga, une (excellente) rubrique "questions-réponses", des points de repères pour débutants qui parsèment le journal, and more... Les news ont une nette orientation professionnelle elles aussi : état du marché, développement en cours, salons etc. Pour en revenir à la question du début, il aura fallu un dossier de 12 pages pour y répondre. Un rappel de l'histoire de l'informatique et de l'Amiga avec ses hauts et ses bas, pourquoi la machine s'est orientée davantage plus vers le jeu que vers les applications professionnelles etc. Chez Microsoft, éditeur de Word, on affirme et avec un "no further comments" que le parc de machines Amiga n'est pas assez important (5 millions tout de même) pour un tel investissement. Des interviews de développeurs (ceux de Final Writer et de Pro Page) illustrent le dossier par des critiques concernant les techniques de marketing de Commodore (décidemment...). Et pout finir, un test de Final Writer et une preview de Word-Worth 3 permettent à l'auteur de lancer une autre interrogation métaphysique : "a-t-on réellement besoin de Word ?". En fait oui, Final Writer et Wordworth réduisent le gouffre en matière de traitements de texte entre le PC et l'Amiga, mais ne lui arrivent encore qu'au genou (il y a des progrès !).



Amiga Power (GB)

Je sais que certains d'entre vous adorent les jeux. Je sais également que d'autres ont une poussée de boutons rien qu'à lire ce mot. Donc à ces derniers, passez votre chemin, Amiga Power c'est les jeux sur Amiga et rien d'autre. On pourrait avoir une rubrique sur les salles d'arcade ou un reportage sur la réalité virtuelle mais non ! L'Amiga, rien que l'Amiga. A part donc d'offrir 3 disquettes vierges en couverture et de posséder un humour qui en fait le Joystick anglais, Amiga Power ne présentera d'intérêt que pour les plus joueurs d'entre les Amigaïstes.

Amiga Action (GB)

Europress est l'heureuse société éditrice d'Amos. Le marché de la presse Amiga britannique est trop juteux pour qu'il soit négligé. Contrairement à Amiga Power, son concurrent direct, Amiga Action officie dans un registre moins "intégriste ludique". Les news sont plus fouillées et intéressantes et les jeux du domaine commercial ne sont pas les seuls testés puisqu'une rubrique complète est consacrée aux PDG (Public Domain Games). Amiga Action offre également 2 disquettes (très utiles pour mes backups lorsque j'aurais acheté mon disque dur) et un petit livret de 40 pages qui donne, prématurément à mon goût, les solutions d'Alien Breed 2 et de Disposable Hero. Enfin, une excellente rubrique "jeux de café" et une double page de mode vestimentaire (?) viennent conclure ce numéro 53 d'Amiga Action.

CU Amiga (GB)

CU, ça veut dire "Computer User". Chaque article est conclu par "CU" au lieu d'un nom bien humain et personnel. C'est un clin d'oeil, une manière en fait de dire "A bientôt", c'est à dire en Anglais "See You". Enfin c'est ma

UN SERVICE TÉLÉMATIQUE RÉSERVÉ AUX BRANCHÉS AMIGA.

• Téléchargement(*) : économisez sur votre budget logiciel. A vous les meilleurs DP !

• Dialogues : avec la rubrique Forum, échangez vos opinions.

• Jeux : quizz

• Infos : la parution du prochain numéro d'Amiga Revue, la liste des centres techniques Amiga, etc.

(*) Le logiciel de téléchargement ChanelSoft pour le 3615 Amiga Revue est en vente page 99 de ce magazine.

manière d'interpréter les choses et heu, bon, passons... Les 196 pages de ce mois-ci sont consacrées une fois de plus à l'Amiga (alors moi je dis : pourquoi ?). Première question, qui n'apparaît pas en couverture, "est-ce la fin de l'Amiga ?". Sur une double page, CU explique les difficultés rencontrées par Commodore, fait le point sur les rumeurs concernant la vente des droits d'exploitation des puces ECS qui équipent l'A600 (c'est pour bientôt) et conclut bien évidemment sur une réponse négative à la question du début. David Pleasance est de retour dans sa mince colonne mensuelle. On le présente un verre de sherry dans une main, un morceau de tarte dans l'autre, sûrement et on l'espère, non pas en train de travailler mais seulement de fêter la nouvelle année. Le dossier du mois est consacré aux graphismes et à l'animation. Invité : Jim Sachs qui a accordé au magazine une interview. Jim Sachs est l'un des meilleurs sinon le meilleur graphiste sur micros. Il a signé les graphismes et les animations de "Defender of the Crown", la démo CD32 (celle avec les soucoupes volantes) ainsi que le fameux "Lagoon" de Brilliance et bien d'autres. Quant à Eric Schwartz, il illustre le dossier par des dessins de son style bien connu. Pour prouver la supériorité de l'Amiga sur les autres micro-ordinateurs, CU donne la liste de tous les films où il intervient dans le processus de production : Jurassic Park, Robocop 2, et Aladdin parmi les plus connus. Un comparatif Dpaint/Brilliance conclue le dossier par une victoire du logiciel de Digital Creations. Mais pour Electronic Arts, ce n'est pas la guerre qui a été perdue mais juste une bataille : DPaint 5, c'est pour demain. Et enfin comme on a là aussi trop d'argent dans les caisses, on offre 20 exemplaires de Brilliance en donnant simplement le nom de l'éditeur de ce dernier... Puis suivent les habituels tests de jeux, d'utilitaires (dont 3 pages pour Final Writer), le "workshop" (rubrique pratique) et on arrive à tourner la quatrième de couverture comme on dit dans le milieu (la presse pas la mafia).

Amiga User International (GB)

Voici le plus vieux magazine Amiga du monde. Le premier numéro a été lancé en 1986 alors qu'il n'y avait que 20 000 Amigas en Angleterre. C'est aussi celui qui se rapproche le plus d'Amiga Revue. Savez-vous, que sera bientôt commercialisée une boite de rangement de CD auto-destructible ? Cela ne vous intéresse peut-être pas de voir vos disques compacts réduits à néant par une micro-capsule explosive intégrée dans la boîte mais il en est tout autrement pour les entreprises qui officient dans la hi-tech et les ministères des armées et surtout, Mr Phelps, qui doivent protéger bien des secrets quitte à les détruire ! Dans une interview de Dennis Phillips et Barry Thurston, dirigeants de Scala UK, ces derniers donnent leur point de vue sur la situation actuelle de l'Amiga et explique le pourquoi et le comment du succès de Scala. On apprend également que la version PC ne sera pas aussi bonne que celle de l'Amiga... En Angleterre, la couronne a peur de la haute technologie... La Princesse Anne a ouvert la 15e conférence sur la protection des données par la phrase suivante : "La technologie a dépassé notre capacité à la contoler". Bon peut-être mais, cela vaut-il le coup de revenir au Moyen-Age (la Princesse Anne nostalgique d'une monarchie absolue ?) Après la revue des produits qui ont marqué l'année 93 et un dossier sur les dangers des jeux vidéos, je tombe nez à feuille sur une publicité à caractère tout de même assez comparatif. Sur deux pages, elle représente la CD32 avec le slogan "Après Sega et son nouveau bébé, Amiga vous apporte la mère". Voilà une manière de vendre quand même plus agressive et sûrement plus efficace que ce qu'on a pu voir jusque là. Surtout en France.

Amiga Computing (GB)

Bienvenue dans le nouveau monde. Pour Amiga Computing, il est virtuel. Un dossier complet décrit les jeux et les machines présents et à venir. Un excellent article de 3 pages révéle tous secrets de la digitalisation sonore. On retrouve dans la rubrique tests, notre ami Final Writer qui empoche un joli 9/10. Amos 3D possède le pire modeleur que j'ai jamais vu. La programmation est plus intéressante c'est ce que s'acharne d'ailleurs à montrer Phil South dans sa rubrique spéciale Amos 3D. Une fièvre de synthèse secoue la presse depuis un bon moment : à quand Imagine 3.0 ? Denny Atkin a décidé de prendre son mal en patience en testant la version 2.9. Mais la grosse machine en matière d'image de synthèse sur Amiga est Lightwave 3D. Son seul défaut étant son prix.

Téléportation.

Mais pour le moment, nous prendrons un taxi pour traverser l'Atlantique et arriver au terme de cette revue de presse.

Amiga Magazin (D)

La formule de ce magazine allemand tend plus à le faire ressembler à Amiga Shopper qu'à Amiga Format ou Amiga Computing. Dans les 196 pages du numéro "1/94" on trouvera un dossier complet sur les périphériques que vous pouvez adjoindre à votre Amiga, un cahier programmation et un autre "public domain", une rubrique initiation, le cahier jeu habituel et surtout une interview de Fred Fish, le directeur de la collection DP du même nom. Aladdin 4D est testé et ne semble pas avoir totalement convaincu l'auteur du test. Restons dans la 5e dimension avec Maxon Cinema 4D, une sorte de Vista Pro en version "je fais un film". Il est intéressant de remarquer cette information sur l'arrivée du processeur 68060. Ceci viendrait confirmer définitivement le saut direct du 68040 au 68060 qu'a effectué Motorola en mettant le hola justement au développement du 68050. A noter qu'à l'instar des danois, les amigaïstes allemands ont également à leur disposition des Amiga Towers dont le modèle 1200 qui dispose de 4 slots Zorro II. Quant au design du modèm 4000, il est tout bonnement superbe. Ca donne envie de faire un petit tour de l'autre côté du rideau, heu pardon, du Rhin.

Amiga World (USA)

On le remarque dans les publicités, dans les articles, et dans la maquette, Amiga World traite surtout de l'Amiga en tant que "machine à images". On commence par un dossier sur les principaux logiciels de dessin. Puis suit un guide d'achat des meilleurs clips arts, objets 3D, textures et animations. Tous ces outils permettent à des artistes d'une nouvelle génération de s'exprimer par l'Amiga. Retour au gris, aux mots, aux gris mots. Le face à face Prowrite - Final Copy 2 révèle qu'Amiga World a du mal à suivre l'actualité puisque Final Writer (final Copy 2) est testé partout ailleurs dans le monde. Et une rubrique Video Toaster une... Y jouer, c'est souffrir, voici les plus mauvais jeux Amiga de tous les temps : Crazy Cars, Deep Space, Chuck Yeagers 2.0, Pac Land, Red zone, Skie or Die et j'en passe. Après avoir fait la connaissance d'un Amigaïste nomade qui parcoure l'Amérique dans une caravane avec un A2000 qui l'aide à éditer un journal tous les quatre mois "Heartland Highways", on se rend compte que le monde de l'Amiga est finalement petit et on tourne la quatrième de couv comme on dit dans le milieu (la presse pas la mafia).

Rachid Ouadah ■

1 TITLE PAGE

2 DISK-MASTER 3.0
3 X
4 MINES
5 CLICON
6 MED V 2.0
7 MINEFIELD
8 ABACKUP 2.4
9 YATZ
10 JAPANESE VOCAB BUILDER

Tapez SOMMR

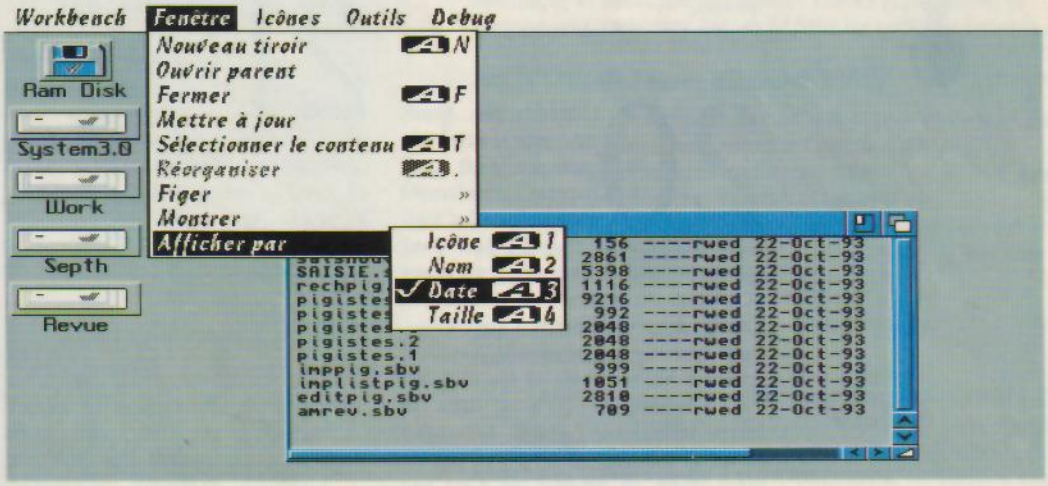
Le matériel

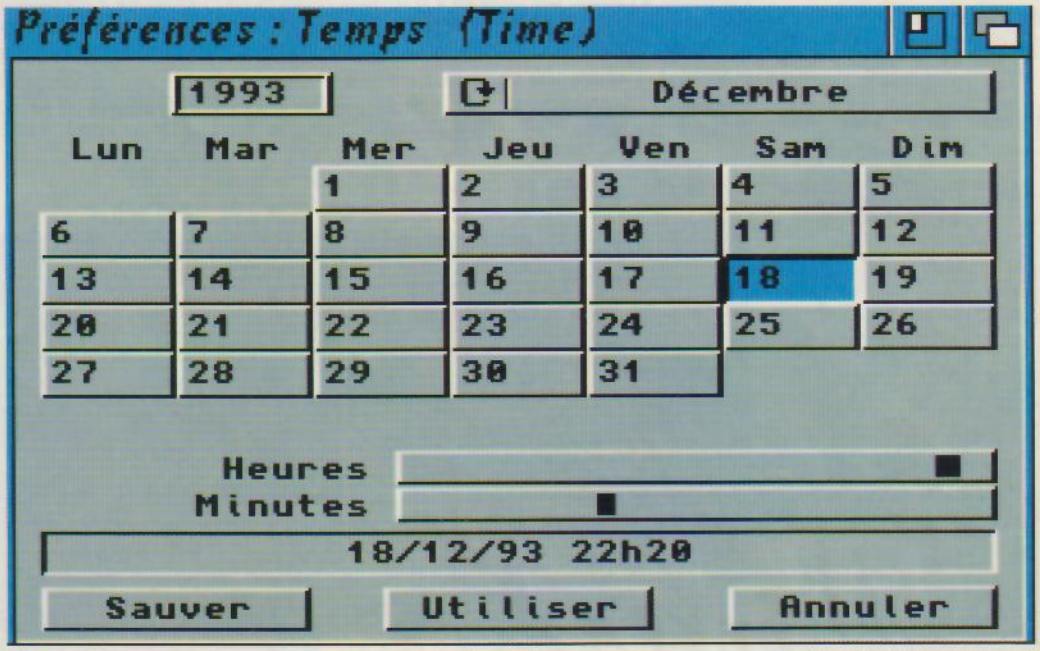
16 Télématique. Fréquentez assidûment les messageries Minitel : ce n'est pas forcément signe de dépenses, c'est assurément source de connaissances. Grâce à elles, il est possible d'échanger des informations avec d'autres Amigamen et Amigawomen. Les plus "cutltivés" dispensent en général allègrement leurs trucs et astuces sans condition particulière. Améliorer ses connaissances, c'est sans nul doute améliorer son Amiga, qui devient alors plus compréhensible et plus facile à utiliser.

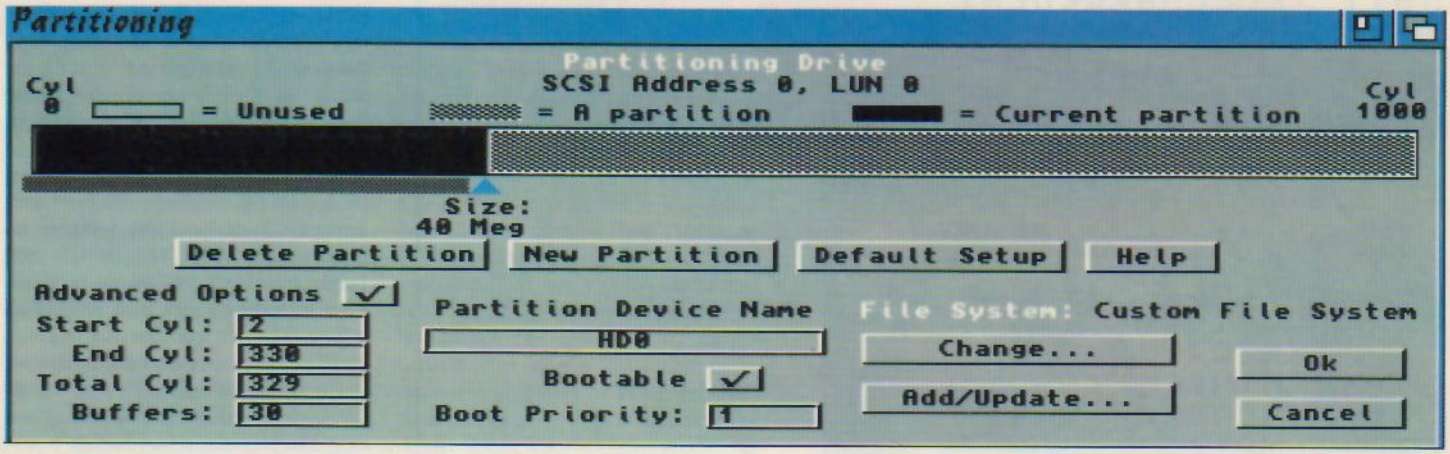
17 Télématique (bis). Procurez-vous un câble Minitel, grâce auquel il est de connecter l'Amiga au petit terminal de France Télécom et de télécharger (c'est-à-dire rapatrier via la ligne téléphonique) des milliers de kilo-octets de logiciels, d'images, de sons, etc. Attention, le taux moyen de transfert des données est de l'ordre de 5 Ko à la minute.

18 A l'heure. "Horloge, dieu sinistre, effrayant, impassible", écrivait Baudelaire... Mais ô combien utile en informatique : savoir le jour et la date permet d'utiliser plus intelligemment de nombreuses options dans les logiciels. Sur le Workbench par exemple, il est possible d'afficher les fichiers par date, ce qui permet de retrouver rapidement le plus récent parmi une floppée. Dans les logiciels d'archivage comme QuarterBack, il est possible, puisque les fichiers sont datés chaque fois que l'utilisateur les a utilisés ou modifiés, de n'archiver que les plus récents ou seulement ceux qui ont été modifiés dernièrement... Aussi, en cas d'achat d'une extension mémoire pour A500, A500+ ou A1200 première génération, exigez la présence d'une horloge !

19 Extension. Si vous n'avez pas de disque dur, investissez dans un lecteur externe. Neuf, il vous en coûtera aux alentours de 600 francs, environ le







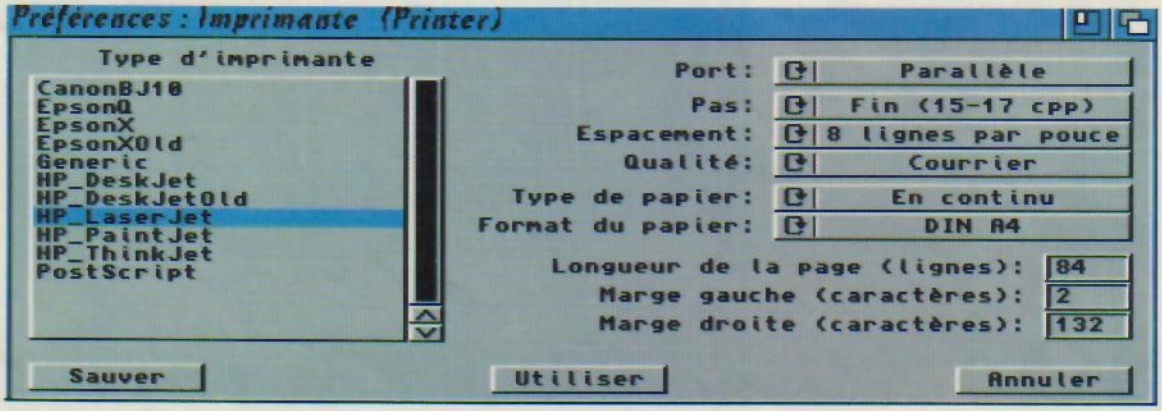
double pour de la haute densité (Workbench 3.0). Comptez seulement et environ 350 francs pour un lecteur d'occasion (pas trop vieux quand même). C'est un excellent moyen de faciliter à peu de frais l'utilisation de l'Amiga. On réduit au moins par deux les manipulations intempestives de disquettes.

20 Extension (bis). Acquérir une extension mémoire, c'est améliorer grandement son Amiga : les logiciels disposent de plus d'espace pour gérer vos sublimes beautés graphiques et sonores, et leur vitesse d'exécution s'en trouve très largement augmentée. Deux types d'extensions sont possibles, à savoir les ventrales et les costales. Les premières s'enfichent dans la trappe ventrale de l'Amiga. Avantage : ça ne se voit pas, ça ne prend pas de place, mais en général, ça n'est pas extensible à l'infini. Les costales s'enfichent quant à elles sur le côté gauche de l'Amiga 500 ou 500+, ou sur le port PCMCIA de l'Amiga 600 ou 1200. Elles proposent généralement de plus grandes capacités et fonctionnent même parfois avec un disque dur. Par contre, elles monopolisent un connecteur dont d'autres cartes pourraient avoir besoin. Il faudra donc faire un choix.

21 Extension (ter). Le disque dur : après l'extension de mémoire, c'est le second achat nécessaire pour vraiment améliorer son Amiga. Actuellement, il est préférable de tabler sur un disque d'au moins 40 Mo. Si l'on titille un peu de l'imagerie de synthèse ou de la mise en page, 60 ou 80 Mo sont un strict minimum.

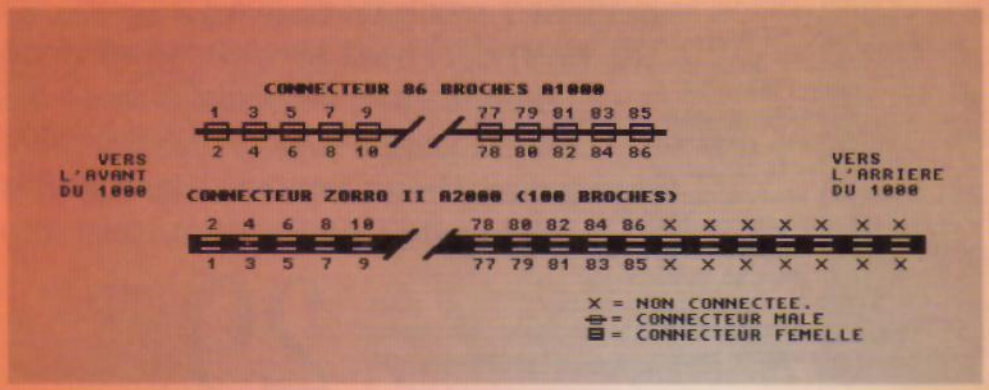
22 Découpage. Le disque dur le plus petit contient déjà 20 Mo de données. Certaines, comme les programmes, resteront ad vitam aeternam en place. D'autres, comme les images, les sons, les textes, bref, vos productions diverses, ne font qu'y passer un séjour plus ou moins long. Pour éviter la destruction de la totalité de vos données et pour minorer la fragmentation du disque dur, créez-y au moins deux partitions : l'une où vous stockerez les programmes que vous utilisez le plus souvent, et une autre où vous conserverez vos créations graphiques ou sonores.

23 Imprimer. L'achat d'une imprimante devient vite nécessaire, tant pour relire à tête reposée un listing, ou le futur prix Nobel de littérature, que pour rentabiliser son Amiga... Première question à se poser : ai-je besoin d'une imprimante noir et blanc ou couleur ? Le noir et blanc suffit dans bien des situations. En outre, c'est moins cher. Dans le marché de l'occasion, on trouve des Citizen 120d (l'imprimante la plus vendue au monde) pour presque rien. L'imprimante couleur est utile si l'on est créateur d'images mais attention, à moins d'investir beaucoup, les imprimantes couleur ne reproduiront pas toutes les nuances qu'un écran couleur peut afficher. Gare aux déceptions ! L'imprimante couleur est très utile tant que l'on se cantonne aux camemberts et autres histogrammes ou



OUI, MAIS MOI J'AI UN AMIGA 1000...

Voici une petite recette de grand-mère qui vous permettra d'apprécier encore pour longtemps votre compagnon de la veille. Apprenez tout d'abord que votre ordinateur possède des ports parallèles et séries inversés (erreur de jeunesse, restée comme curiosité). Comme le montre la figure 1, il faut donc "transexualiser" la bête, c'est-à-dire changer le connecteur mâle en femelle et vice-versa, puis devier quelques signaux pour rentrer dans la norme.



Encore mieux : brancher les cartes d'extension du 2000 ! Tout en respectant le sens gauche-droite des numéros de broches, transformez votre connecteur CPU mâle (à droite du 1000) en femelle en faisant passer toutes les broches du dessus en dessous et toutes celles du dessous au dessus. Votre nouveau bus doit avoir cent broches, dont les quatorze de droite non connectées (figure 2).

Trop galère ? Expansion Systems vend le boitier DataFlyer 1000 comprenant ce connecteur et au choix une carte contrôleur autoboot SCSI ou IDE, ou une carte d'extension mémoire (barettes Simms), ou bien les deux à la fois, vu qu'elles se branchent l'une sur l'autre. Bref, peuplez votre carte d'au moins 1 Mo de Fast RAM et procurez-vous dans le domaine public un utilitaire tel que "Z-Kick". Celui-ci permet de copier la ROM Kickstart de n'importe quel autre Amiga (A3000, A4000, ...) pour l'utiliser sur le 1000. Par exemple, le Kickstart d'un A4000 a été sauvegardé dans un fichier appelé KickStart3.0 : installez ce fichier sur votre disque dur, ainsi que la commande "Z-Kick" et le Workbench désiré (ici, le 3.0). Créez dans le répertoire C: un sous-répertoire du nom de "c1.3", dans lequel vous copierez les commandes de votre ancien Workbench 1.2 ou 1.3. Renommez votre Startup-Sequence du disque dur en "Startup-Sequence3.0" et tapez le script suivant :

```
c1.3/version >NIL: graphics.library
IF not WARN
execute s/startup-sequence3.0
endcli
EndIf
ZKick Kickstart3.0
```

et enregistrez-le sous le nom de "Startup-Sequence". Le Kickstart et le Workbench 3.0 se chargeront alors en RAM à partir du disque dur (après l'habituel chargement du vieux Kickstart 1.2 ou 1.3, voire 1.0), et resteront après chaque Reset. Et voilà, un bel Amiga sous système 3.0 avec 8 Mo de Fast RAM, disque dur SCSI de 200 Mo, imprimante couleur et scanner couleur ne vous est plus inaccessible. Oui madame, c'est un 1000 !

Yann Serra

CONNECTEUR PARALLELE

A1000 (MALE)	CORRESPONDANCE	A500/A2000 (FEMELLE)
14 a 22	GND	17 a 25
23	+ 5 volts	14
24	inutilise	15
25	RESET	16

Figure 1

LES BROCHES QUI NE FIGURENT PAS SUR CES TABLEAUX GARDENT LE MEME EMPLACEMENT SUR A1000 ET A500/A2000

CONNECTEUR SERIE

A1000 (FEMELLE)	CORRESPONDANCE	A500/A2000 (MALE)
14	- 5 volts	RIEN
15	AUD 0	11
16	AUD 1	18
17	EB	RIEN
18	INT 2	RIEN
21	+ 5 volts	RIEN
23	+12 volts	9
24	C2	RIEN
25	RESB	RIEN
RIEN	-12 volts	10
9 a 13	inutilises	12 a 16
22	inutilises	17, 21, 23 a 25

RIEN

Figure 2

aux dessins primairement colorés, sans trop de nuances. Si vous recherchez vraiment une reproduction fidèle et non dévalorisante de votre travail, préférez vous adresser à une société spécialisée qui "shootera" vos images les plus belles, ou qui en fera une reproduction en haute résolution sur un Ekta. Pour plus d'informations sur les imprimantes, se reporter au dossier du numéro de novembre d'Amiga Revue...

24 Laser. Un lecteur de Cd-ROM ? Si, c'est possible ! L'Amiga dispose même d'une logithèque intéressante, autrefois destinée au feu CDTV. Mais à part les jeux (et c'est le cas sur la plupart des ordinateurs), les programmes proposés sont maigres. Aussi, est-ce réellement un achat vital ? Non, sans nul doute, mais cela pourra toujours vous permettre d'écouter vos disques audio préférés ou de regarder, sitôt l'accord Commodore-Kodak signé, vos CD-Photo. En attendant de pouvoir admirer les CD-Vidéo (ou Vidéo-CD, on s'y perd...) d'une durée de 74 minutes. Ce que sait déjà faire la console CD[32] avec son module FMV (Full Motion Video).

25 Cathodique. Généralement pourvu d'un écran Commodore 1084 ou assimilé (1083, 1085), l'Amiga devient insupportable lorsqu'on passe en mode entrelacé. Ce qu'il est possible d'éviter avec un moniteur multisynchrone, qui donne accès à des résolutions plus élevées sans pour autant nécessiter l'entrelacement de l'image. Pour autant, ces moniteurs restent chers. Le problème ne se pose même pas avec un A500 ou un A500+, car les résolutions accessibles sur ces machines sont peu intéressantes. Toutefois, avec un A1200 ou un A4000, un moniteur multisynchrone devient vite nécessaire, ne serait-ce que pour avoir un Workbench avec plus d'icônes (surtout disposées en docks), ou pour les logiciels de mise en page, car plus la résolution est importante, plus il est possible de visualiser une page dans son entier. Pour les infographistes, la question ne se pose même pas : il faut un multisynchrone.

26 De toutes les couleurs. Même si les derniers Amiga permettent d'accéder à des résolutions autrefois inespérées, les cartes graphiques permettent de créer en 16 millions de couleurs. Il en existe beaucoup sur le marché ; le meilleur conseil que l'on puisse donner, c'est de les essayer soi-même avant l'achat. Pour un A500, A500+ ou un A1200, je recommanderai le DCTV de GVP (importé en France par CIS), et ce pour quatre raisons principales :

- il offre une carte graphique et un digitaliseur vidéo en un seul produit.
- il ne nécessite pas de carte accélératrice.
- il sauvegarde les images dans un mode particulier qui lui permet d'économiser beaucoup de place sur le disque.
- il autorise des animations vidéo rapides en 16 millions de couleurs, même sur un Amiga disposant de peu de mémoire.

27 The Sound of Amiga. L'achat d'un digitaliseur de son est absolument nécessaire pour tous ceux qui souhaitent un tant soit peu composer sur Amiga. Les digitaliseurs sont désormais très nombreux sur le marché. Sachez que le plus cher n'est pas forcément le meilleur. On peut trouver des digitaliseurs de bonne qualité pour 200 francs environ. Cela ne vaut pas le coup de s'en passer.

Les inclassables

28 Prévoyance. Surtout, ne pas se faire avoir comme un bleu : un jour ou l'autre, il peut arriver que le disque dur ou la disquette manque de place pour sauvegarder la création génialissime de l'année. Une solution : toujours conserver quelque part deux disquettes vierges, sortes de roues de secours pour se sortir des cas difficiles.

29 Courage. Pour bien exploiter son Amiga, tous les routards de cette machine vous le diront, il ne faut pas hésiter à "mettre la main à la pâte" soi-même, autrement dit, explorer le Workbench, essayer les commandes CLI du répertoire C:, bref : n'avoir peur de rien ! Il n'y a aucun risque d'abîmer le matériel, seulement de perdre des fichiers. Pour pallier à ce malencontreux "effet secondaire", effectuez au préalable une sauvegarde de votre disque dur, ou de vos disquettes usuelles. Ensuite, bidouillez, trifouillez, explorez, tirlipotez, amigasez-vous. Et surtout, communiquez avec les autres. Amiga Revue est là pour ça, mais vous pouvez aussi vous rapprocher de clubs Amiga, ou d'autres particuliers (voir les propositions en petites annonces) pour échanger des idées, des informations. Le peu de savoir dont vous disposez sur votre nouvel Amiga peut représenter une somme de connaissances vitales pour d'autres. Ne craignez donc pas le ridicule, un débutant peut parfois en apprendre au plus émérite des Amigars.

30 Auto-pub. Lisez Amiga Revue, c'est tout de même la meilleure source d'information disponible au public.

30 bis. Anti-pub. Lisez toute la presse Amiga. ■

LA PROGRAMMATION SUR AMIGA

La panoplie des compilateurs et des aides à la programmation sur Amiga est gigantesque : que vous programmiez en ARexx, Pascal, Fortran, C ou encore C++, vous trouverez dans le DP tout ce dont vous avez besoin.

La programmation sur Amiga est accessible à tout le monde et surtout à tous les budgets. Dorénavant, vous n'aurez plus d'excuses si vous ne savez pas programmer !

CAM 768 A et B (FDS)

Ace_v1.02. Auteur : David Benn. Il s'agit d'un compilateur Amiga Basic qui fonctionne avec A68K et Blink. Il ne nécessite aucune bibliothèque spéciale.

EPP_v0.13. Auteur : Barry Wills. Epp est un outil de développement qui permet de créer une application en langage E de manière modulaire. De plus en plus, le but d'un bon programmeur est de faire un programme orienté objet, ce qui lui permet d'avoir une structure claire, ordonnée et surtout réutilisable.

J_v6.2. Adapté par David Mitchell. C'est l'adaptation sur Amiga du langage J. Il est basé sur les sources v6.2 distribuées par ISI. Il a été développé en utilisant le Lattice SAS C 6.2 et un ensemble d'outils tels que l'Enforcer. Nécessite l'OS v2 ou plus.

LittleSmalltalk_v3.04. Adapté par: Dan Griffin. LittleSmalltalk est l'adaptation sur Amiga du célèbre Little Smalltalk de Tim Budd. Pour l'instant, c'est un programme fonctionnant uniquement sous shell. Les sources sont inclus.

AmigaPascal_v1.0. Auteur : Daniel Amor. Un compilateur Pascal qui ne peut être utilisé que pour de petites applications. Cette version n'est pas entièrement finie, elle doit être lancée à partir du CLI. Ce compilateur fonctionne avec tous les OS, du 1.2 au 3.1.

Brainfuck. Auteur : Urban Mueller. Brainfuck est un compilateur du langage portant le même nom. Ce langage est très restreint, et il faut le reconnaître très peu explicite. Voici le célèbre programme qui affiche "Hello World" en Brainfuck:

```
>+++++
+ + + + [ < + + + + + + + + + > -
] < . > + + + + + + + [ < + + + + > -
|<+.+++++++..+++.[-]>++++++++|<++
++>-]
. # > + + + + + + + + + + + [ < + + + + + > -
|<.>+++++[<+++>-]<.+++.———.———
—.[<++++>-]<+.[-]
++++++++++.
```

Très amusant non ? Il est de plus accompagné d'un interpréteur, très utile pour le debogage (ouf !).

DiceProjtHandler_v1.1. Auteur : Cedric Counotte. Voici une belle interface pour le compilateur C DICE (comme les logiciels commerciaux !). Deux versions sont proposées, une pour 68000 et l'autre pour 68030.

E-GUI_v1.0. Auteur : Celso Martinho & Miguel Angel. Comme son nom l'indique, c'est une interface graphique pour le E. Avec E-GUI, vous n'aurez plus à programmer en E dans une fenêtre shell ou CLI. Vous pourrez bénéficier de votre environnement Workbench.

False. Auteur : Wouter van Oortmerssen. Le langage FALSE et son compilateur ont été créés pour deux raisons : la première était d'avoir un compilateur de la taille d'1 K-octet, la deuxième était d'avoir un langage, du type Forth, puissant pour sa taille.

PhxAss_v3.00. Auteur : Frank Wille. PhxAss est un macro assembleur qui supporte toutes les instructions et le mode d'adressage de tous les processeurs Motorola suivant : 68000, 68010, 68020, 68030, 68040, 68851, 68881, 68882.

PhxLnk_v1.35. Auteur : Frank Wille. Un linker pour les programmes et les données de petite taille. PhxLnk a été écrit entièrement en assembleur.

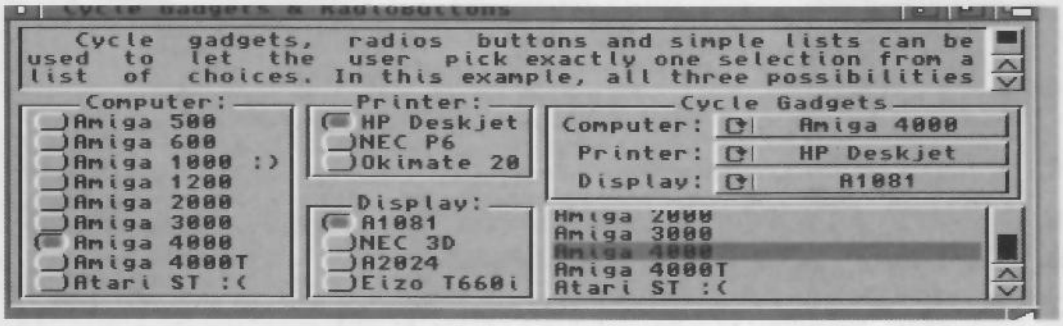
SASM_v1.4. Auteur : Infernal Byte Systems. SASM est un assembleur conçu spécialement pour créer des jeux qui marchent sur la console Super Nes avec le Super Magicom ou une interface hardware similaire. De plus, il utilise les dernières technologies software pour l'analyse et la création de code "à grande vitesse".

CAM 790 A, B et C (Silicone DP)

DrChip. Auteur : Dr. Charles E. Campbell. Pack de 4 petits utilitaires pour rendre la vie plus agréable à tous les programmeurs en C. Ccb qui est un source en C pour rendre l'indentation plus belle, Flist génère des listes de fonctions à partir d'un fichier source en C ou en C++ ou bien encore Toproto qui convertit les fichiers source, écrits avec l'ancienne norme K&R, au nouveau style de prototypage.

MUI_v1.0. Auteur : Stefan Stuntz. MUI est un système orienté objet pour créer ou pour maintenir les interfaces graphiques. Du point de vue du programmeur, MUI permet de gagner un temps considérable, il n'a plus, par exemple, à se préoccuper pour le redimensionnement des fenêtres. Du point de vue de l'utilisateur, ce programme va lui permettre de modifier au pixel près l'interface d'un logiciel.

ADis_v1.2. Auteur : Martin Apel. Voici la version 1.2 d'ADis, un désassembleur pour Amiga. Par rapport à la version 1.1, un certain nombre de bugs ont été supprimés et de nouvelles commandes ont été rajoutées.

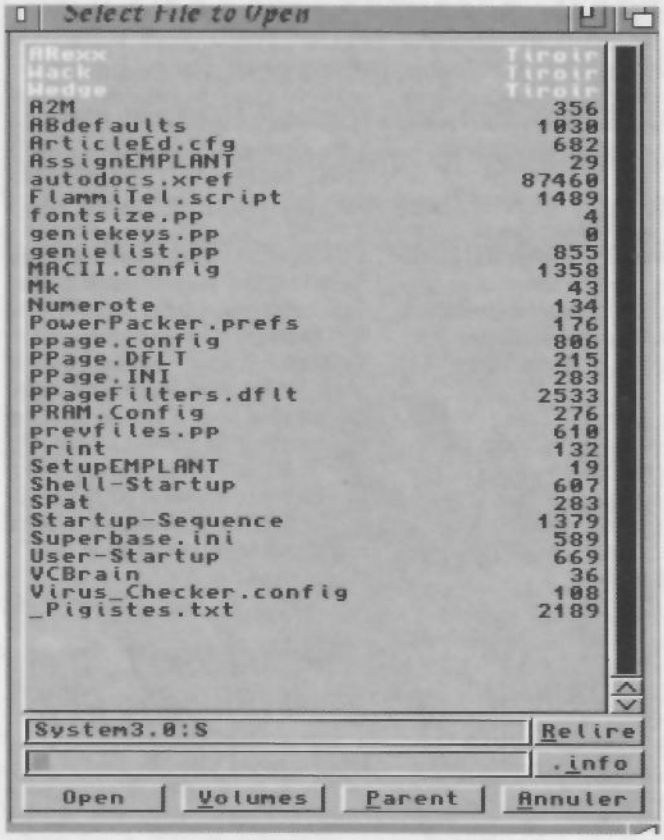


Un exemple d'interface créée avec Magic Useur Interface (MUI).

DOMAINE PUBLIC

NewIFF_v37.10_&_39.8. Auteur : Carolyn Scheppner. Ce sont les versions 37.10 et 39.1 des nouveaux modules de code et d'exemples pour utiliser avec la "Release 2" de l'iffparse.library. Contrairement à la version 37.8, celle-ci est compatible avec l'OS 1.3.

ReqTools_2.1e. Auteur : Nico Francois. Voici une bibliothèque "runtime" standard qui vous permet rapidement de concevoir des requesters dans vos programmes. Développée dans le style CBM, les requesters que vous obtiendrez auront le look AmigaDOS 2.0.



Le sélecteur de fichier de la ReqTools.library, par Nico François.

Ezlib_II. Auteur : Dominic Giampaolo. Ezlib est une librairie de fonctions "link-time" (seulement 14 Ko) qui vous ouvre l'accès à un certain nombre de caractéristiques d'Intuition. Les sources sont inclus.

Gadget_v1.0. Auteur : Steffen Gutmann. Une bibliothèque "runtime" standard qui permet la création et la manipulation de gadgets. Les sources sont inclus.

GadOutline_v2.0. Auteur : Dianne Hackborn. GadOutline est une bibliothèque qui vous décrit le fonctionnement général de votre interface graphique et qui vous permet de gérer et manipuler tous ses gadgets.

IFF_Library_v23.2. Auteur : Christian A. Weber. L'iff.library est facile d'emploi et elle vous donne de puissantes routines applicables aux fichiers IFF, particulièrement les fichiers ILBM (images), ainsi qu'aux fichiers ANIM (animations) et 8SVX (sons digitalisés). Elle est entièrement écrite en assembleur.

ISAM_v1.02. Auteur : Scott C. Jacobs. La bibliothèque ISAM permet de récupérer et d'enregistrer facilement les fichiers d'une base de données.

SegTextMaster_v1.0. Auteur : Titus v. Kraft. Voici un petit outil qui va rendre de très grands services aux programmeurs (de jeux d'aventure par exemple) qui utilisent des fichiers texte importants dans leurs programmes : SegTextMaster transforme ces derniers en un tableau de caractères. Ainsi le temps de compilation et d'assemblage est réduit considérablement, de même que la quantité de mémoire requise. Nécessite l'AmigaDOS 1.2 et plus.

CAM 800 A et B (FDS)

ACE_v1.1a. Auteur : David Benn. ACE est un compilateur Amiga Basic qui fonctionne conjointement avec A68K et Blink. Il ne requiert aucune bibliothèque "run-time" particulière. Cette nouvelle version contient de nouvelles fonctions.

AdaEd_v1.11. Adapté par Dylan Kucera. AdaEd est la meilleure adaptation du compilateur ADA. Pour son fonctionnement parfait, vous devrez avoir un minimum de 3 Mo de ram et environ 2 Mo de libre sur votre disque dur. Les sources sont inclus.

UMBscheme_v2.5. Adapté par Thorsten Greiner. UMBscheme est l'adaptation sur Amiga de UMB Scheme 2.5. Scheme est un langage de programmation semblable au Lisp. Il accepte les entiers longs d'une taille arbitraire. Les sources sont inclus.

CAM 793 A et B (FDS)

F2C_v93-04-28. Auteurs : S. I. Feldman et P. J. Weinberger. Adapté par Christian Stieber. Un convertisseur de Fortran 77 vers C. Les sources sont inclus.

Lout_v2.05. Auteur : Jeffrey H. Kingston. Adapté par dylan@cs.washington.edu. Lout est la traduction du "Basser Lout" package. Les fonctionnalités de Lout sont similaires à celles de LaTeX. Pour ceux à qui LaTeX n'évoque rien, Lout est un langage utilisé pour élaborer des documents. Vous tapez une sorte de programme que vous devrez compiler, produisant ainsi un fichier au format PostScript. Il gère la mise en page (paragraphes, en-tête...) ainsi que les fontes ou encore la création automatique d'un glossaire ou d'un index. Les sources sont inclus.

CAM 716 A, B, C, D et E (Silicone DP)

Amiga_E_v2.1. Le E est un langage de programmation, très influencé par le langage C ainsi que par Modula2. Il est assez orienté vers l'implémentation d'applications systèmes. L'originalité de ce compilateur est sa rapidité, en effet sur un Amiga 500, il compile de 10000 à 35000 lignes de code par minute et de 25000 à 85000 lignes sur un Amiga 1200 (tous les deux munis de fastram). De plus il produit des exécutables rapides et de petites tailles. Il propose également une large palette de fonctions système telles que OpenW(), OpenS(), Gadget(), WriteF(), TextF() ainsi que toutes les fonctions relatives aux chaînes, listes et IO (entrées et sorties standards). Les seuls défauts que l'on pourrait lui reprocher sont d'une part le manque de fonctions spécifiques au 68020/68030/881 et d'autre part la nécessité de posséder au moins 2 Mo de ram pour le faire fonctionner correctement. A titre d'exemple voici ce que donne le célèbre programme qui affiche "Hello World" en E :

```
PROC main()
WriteF('Hello, World!\n')
ENDPROC
```

GCC_v2.3.3. Auteur : Markus M. Wild. Le légendaire compilateur GNU CC version 2.3.3. Ce dernier vous permet de programmer en C et en C++. Les nouveautés de cette version par rapport à la 2.2.2 sont la disparition des bugs pour la partie C++ ainsi que la première version d'un support de librairie "runtime" pour l'Objective C.

TNT a détecté un Guru...

AD2HT transforme les fichiers AutoDocs en bases de données AmigaGuide...

CAM 803 A et B (Silicone DP)

AProf_v3.2. Auteur : Michael Binz. Un petit utilitaire qui vous permet de lancer un programme et d'en recueillir toutes les informations relatives à son exécution (entrées/sorties).

Enforcer_v37.55. Auteur : Michael Binz. Enforcer est un moniteur pour déceler les accès illégaux au niveau de la mémoire sur un 68020/68851, 68030 et 68040. Nécessite l'OS V37 ou plus et une MMU.

Fd2Asminc_v1.0b. Auteur : Hanns Holger Rutz. Voici un programme qui crée des fichiers "include" assembleur à partir de fichiers .fd. Requiert l'OS 2.xx uniquement. Les sources en assembleur sont fournis.

GnuPatch_v2.1. Adapté par Peter Simons. Le programme Patch s'occupe de prendre un fichier patch pouvant contenir un des quatre formats de listing et ensuite de faire la différence avec un fichier original afin de fabriquer une version "patchée". Les sources en C de cette adaptation de GnuPatch sur Amiga sont inclus ainsi que sa documentation.

GTB-Modula_v1.12. Auteur : Reiner B. Nix. GTB-Modula est un générateur de code source en Modula 2 orienté GadToolsBox. Les sources sont fournis.

GTB-Oberon_rel1.0. Auteur : Kai Bolay. Voici la première publication du générateur de code source en langage Oberon toujours pour GadToolsBox. Les sources en C sont inclus.

IRA_v1.02. Auteur : Tim Ruehsen. Ce petit utilitaire vous permet de traduire n'importe quel fichier exécutable en code assembleur.

MakePatch_v1.0. Auteur : Peter Simons. MakePatch permet de passer en revue un fichier en recherchant les octets qui ont été modifiés ou effacer, et ensuite il crée un fichier dans lequel il insère ses propres modifications. Il peut être utilisé avec tous les types de fichiers. Il nécessite l'OS 2.04 ou +. Les sources en C sont inclus.

Mksm_v1.30. Auteur : Joseph F. Hart. Mksm génère des fichiers makefile qui peuvent être utilisés avec smake du logiciel commercial Lattice SAS C.

Mon_v1.64. Auteur : Timo Rossi. Un debuggeur de langage machine pour l'Amiga.

ScreenFoolLibrary_v1.4. Auteur : Chris Lawrence. Une bibliothèque utilisable par le programmeur qui désire manipuler les écrans publics.

Skew_v1.28. Auteur : PiotrObminski. Skew, pour "Skeleton Writer", est un utilitaire qui produit des codes source en C afin de pouvoir rapidement mettre en place une interface Intuition pour l'application désirée.

SrcGen. Auteur : Wouter van Oortmerssen. SrcGen est une version provisoire du générateur de code source E pour GadToolsBox.

MUI_v1.3. Auteur : Stefan Stuntz. La nouvelle version du fantastique "gestionnaire" d'interfaces. Voir le détail dans ce numéro CAM 790.

CAM 764 A et B (Silicone DP)

AmigaMonitor_v1.59. Auteur : Timo Rossi. Un utilitaire moniteur et debuggeur de code machine.

ARexxBox_v1.12. Auteur : Michael Balzer. ARexxBox vous permet, d'une manière très simple, de concevoir et d'implémenter une interface ARexx dans l'un de vos programmes. Il vous est proposé avec une interface graphique. Requiert la bibliothèque Reqtools (non incluse).

AzMake_v2.3. Auteur : Christian Friedel. Celui-ci vous propose un environnement de travail Aztec C avec gadgets.

CConvert_v1.82. Auteur : Klaus Wissman. Ce petit utilitaire vous rendra bien des services : il va convertir les fichiers IFF au format "raw bitplane".

Dorev_v0.3. Auteur : David Schweikert. Un générateur automatique de header pour les fichiers source. Les sources en C sont inclus.

CUDA Informatique

9, Rue Saulnier, 75009 Paris

Les Prix, Le Service, La Valeur, La Qualité

Ouvert de 10-13h et de 14-19h du Lundi au Vendredi

Tel 1-42.46.47.60
Fax 1-42.46.47.01
VPC Uniquement

Disk Expander

Doubler la capacité de votre disque dur ou disquettes.

Réf : ARevue Janvier 94

349.-- TTC

PC1202 Mémoire pour A1200

- 2 MB Fast 32 Bit (->8)
- Copro 68882 20 Mhz
- Horloge Temps Réel
- Support FPU

1990.-- TTC

PC176 Lecteur Externe Haute Densité

- 1.76 Mo par Disquettes
- Lecture des formats : PC/MAC/Atari & Amiga
- WB 2.04 ou Plus

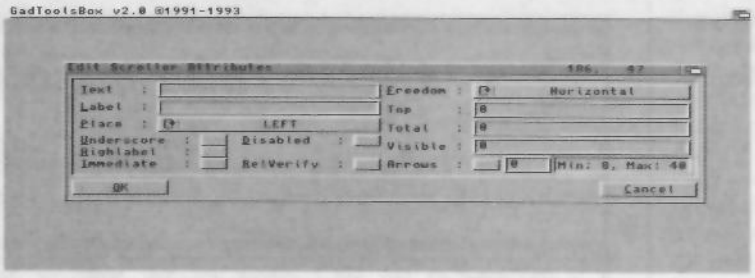
1190.-- TTC

VIDEO BACKUP

- Amiga Dream No. 3 "Un outil de sauvegarde très interessant"
- Compatible tous les Amiga

PERITEL 599.-- TTC
AUDIO 549.-- TTC

Contactez-nous pour les autres produits



GadToolsBox de Jaba Development dans ses oeuvres.

EZcpr_v0.30. Auteur : Cyrus Michael Sanil. Ce petit utilitaire permet de vous faciliter l'emploi du débogueur C du logiciel SAS.

FindLine_v37.2. Auteur : David N. Junod. FindLine est l'adaptation de HitMe et il peut être utilisé avec Enforcer.

HeartBeat_v1.0. Auteur : Laurence Vanhelsuwé. Voici un moniteur d'appels système.

Iff2Obj_v0.6. Auteur : Michael Krause. Ce programme permet de produire des fichiers linkables à partir de fichiers binaires ou IFF. Nécessite l'Os 2.0 et l'iff.library.

ReSource_v5.12démo. Auteur : Glen McDiarmid. C'est une version de démonstration d'un logiciel existant dans le commerce qui est utilisé pour le désassemblage des exécutables. Il possède une aide en ligne hypertexte. Ce logiciel requiert au minimum 1Mo de ram, l'OS 1.3 ou +, ainsi que l'arp.library.

TNT_v37.2. Auteur : Commodore Amiga. Un utilitaire qui aide le programmeur dans la phase cruciale de son développement : le debuggage de ses programmes.

Advanced Disassembler_v1.1. Auteur : Martin Apel. ADis, de son petit nom, est un désassembleur qui sait reconnaître toutes les instructions du 68020 et 68881.

ADtoHT_v1.01. Auteur : Christian Stieber. Cet utilitaire va vous permettre de convertir n'importe quel fichier AutoDoc en un fichier HyperTexte. Il nécessite le KickStart 2.0 ou +, les sources sont inclus sur la disquette.

Cat2H_v1.0b. Auteur : Nico François. Il traduit tous les fichiers catalogue en fichiers header C. Nécessite l'OS 2.0.

FindHit_v37.2. Auteur : Douglas Keller. Ce programme vous indique où Enforcer et Mungwall rencontrent du code en C. Requiert l'OS 2.0 ou plus. Les sources sont fournis.

PCHGLib_v1.2. Auteur : Sebastiano Vigna. Cet utilitaire est une archive qui contient tous les outils et les spécificités pour l'utilisation du chunk IFF PCHG (Palette graphique CHanGe). La documentation ainsi que les sources sont fournis.

CAM 756 A et B (FDS)

FileCacheServer_v1.00. Auteur : Christophe Passuello. Cet ensemble d'outils va permettre au programmeur de compilateur et d'assembleur de gagner du temps, il propose un cache pour fichiers include.

IObjectLib_v1.01. Auteur : Christophe Passuello. C'est une librairie link qui émule un certain nombre de gadgets de la bibliothèque gadtools (Cycle, Checkbox, Scroller, Integer, Button, String) ainsi que la portion de texte d'un scrolling. L'auteur a fourni des exemples et la documentation est en français.

CTimer. Auteur : Chas A. Wyndham. Ce programme se décompose en deux : l'un pour le système 1.3 et l'autre pour le système 2.0 et plus. Il permet de mesurer le temps d'exécution d'un programme ou bien de la partie d'un programme en spécifiant la dernière ligne. Les sources sont inclus.

Fd2Asminc_v1.0a. Auteur : Hanns Holger Rutz. Voici un programme qui crée des fichiers "include" assembleur à partir de fichiers .fd. Requiert l'OS 2.xx uniquement. Les sources en assembleur sont fournis.

MakeDMake_v0.19. Auteur : Piotr Obminski. C'est un générateur automatique de fichiers DMake. Il suffit pour cela de lui donner tous les fichiers C nécessaires pour créer l'exécutable et lui va se charger de parcourir tous les fichiers pour trouver toutes les dépendances et générer l'exécutable désiré. Les sources sont inclus.

Protoman_v37.3. Auteur : Christian E. Hopps. Protoman peut parcourir les fichiers C et crée des prototypes.

CodeWatcher_v1.4. Auteur : Michael Plitkins. Ce programme recrée un environnement qui est similaire au CLI qui va suivre les "resources allocations" et les "releases" lors de l'exécution d'un programme.

FindHit_v37.1. Auteur : Douglas Keller. Ce programme vous indique où Enforcer et Mungwall rencontrent du code en C. Requiert l'OS 2.0 ou plus. Les sources sont fournis.

Relocate_v1.03. Auteur : Nick Lines. Relocate va déplacer une application assembleur d'un endroit à un autre. Il copie le code source ainsi que les fichiers binaires et les includes vers le path spécifié et lui même se charge de changer ce path dans le programme.

HunkAnalyser. Auteur : Jean François Stenuit. Il se destine plus particulièrement aux utilisateurs de DEVPAC, ou équivalent, qui veulent avoir le code 68000 raw pour le réutiliser dans des "trackloads". Celui-ci analyse le format de l'exécutable puis va afficher des informations en les sauvegardant en une version dépouillée.

IntuitionPlusPlus. Auteur : Brulhart Dominique. I++ est une bibliothèque ainsi que des fichiers includes et qui n'est en fait qu'une nouvelle version pour le C++.

AmigaGuide Dev_v34.3. Auteur : Commodore Amiga. Ce package contient AmigaGuide, quelques outils de développement et exemples ainsi qu'une licence d'agrément pour sa distribution.

DateSelectorGadClass_v1.0. Auteur : Markus Aalto.petit utilitaire qui permet de sélectionner une date.

GadLayout_v36.18. Auteur : Timothy J. Aston.il calcule pour vous la taille des gadgets et le positionnement relatif des fonts.

GadToolsBox_v2.0. Auteur : Jan van den Baard.il facilite la création et l'agencement d'interfaces Intuitions (gadgets, menus...). Il génère du source C ou de l'assembleur.

Nous remercions toutes les sociétés qui collaborent et qui nous permettent de vous présenter tous ces logiciels : Attila, FDS, Silicone DP, Bab Micro Center, FFD, IFA, Phoenix DP. Floppy International ne donne pas dans la programmation..

Carlos Récatala ■

KOMELEC — *La liaison informatique*

KOMELEC PARIS 10ème
4, rue Yves Toudic
75010 PARIS
Tél : (1) 42 08.54.07 et 42 08 54 0 Fax : (1) 42 08 59 05
ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h30 et de 13h45 à 19h
Métro : Réublique

KOMELEC LYON 6ème
36, rue Juliette récamier
69006 LYON
Tél : (16) 78 24 90 60 Fax : (16) 78 24 76 60
ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h30 et de 13h45 à 19h
Métro : Lyon Part Dieu

KOMELEC PARIS 13ème
48, rue de la Glacière
75013 PARIS
Tél : (1) 47 07 13 70 Fax : (1) 47 07 03 90 87
ouvert du lundi au samedi de 10h à 13h et de 14h30 à 18h30
Métro : Glacière

CABLES POUR 1200

- Moniteur VGA sur 1200
  Réf. GP233 .....80F
- Moniteur 1083S/84S sur 1200
  Réf. GP311 .....150F
- Câble SCSI 2
  Réf. AA804 .....250F

Câbles 2"1/2 sur 2"1/2 .....80F
Câbles 2"1/2 sur 3"1/2 .....120F

- Connecteur 2"1/2
  Réf. FC44HD.....40 F
- Connecteur 2"1/2
  Réf. FC50HD 52F
- Nappe pour 2"1/2 au mètre
  44 pts 40F
  50 Pts 55F

NOUVEAU INTERFACE PCTV VGA

Réf. GP 212
1290 F

- Vidéo PC-TV CGA(RVB)
  Réf.GP210 .....550F

CABLES

Câbles adaptateur pour console de jeux avec sortie Péritel :

- Pour moniteur 1435/1083S/84S
  Réf. GP287 .....150 F
- Pour Amstrad 6128
  Réf. AMS290 .....150F
- Pour Amstrad 6128 Plus
  Réf. AMS289 .....150F

Câbles divers :

Câble Amiga/TV Péritel 2,00m
Réf. GP903 .....90F

- Câble minitel Amiga 2,00m
  Réf. GP225 .....90F
- Rallonge joystick 0,30m
  Réf. GP244 .....30F
- Quadrupleur de joystick
  Réf. GP246 .....60F
- Rallonge moniteur
  Réf. GP249 .....130F

Câble tranfert de fichier 2,00m
Réf.AA332B 150F

Câble Midi

1,00 m Réf. GP224-01 .....10F
2,00 m Réf. GP224-02 .....30F
3,00 m Réf. GP224-03 .....45F
5,00 m Réf. GP224-05 .....60F
7,00 m Réf. GP224-07 .....70F
10,00 m Réf. GP224-10 .....80F

- Câble Amiga sur image Writer 2
  Réf.AA321 .....170F
- Câble SCSI Centro 50M/50M
  Réf. AA802 .....95F

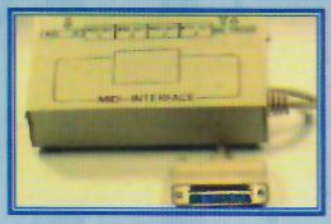
Câbles imprimantes :

1,80m Réf.BB304 .....45F
3,00m Réf.BB3043 .....52F

Câbles séries :

1,80m (M/M) Réf.BB305 .....45F
1,80m (M/F) Réf.BB306 .....45F
3,00m (M/M) Réf.BB3053 .....52F
3,00m (M/F) Réf.BB3063 .....52F

INTERFACE MIDI



- 1entrée / 4 sorties / 1 entrée / sortie
  Réf.GP310 .....300F
  livré avec 3 câbles midi 1 mètre

PRODUITS D'ENTRETIENS

- Boite de rangement de disquettes
  pour 80 Réf.GP297 .....50F
  pour 140 Réf.GP297-140 .....70F
- Support copie A4 Réf.GP307 .....100F
- Filtre écran 14" Réf.GP308 .....100F
- Protection pour lecteur 3"1/2
  fermeture à clés Réf.SECU3 .....120F

CONNECTEURS

- DB19 Mâle ou Femelle 8F
- DB23 Mâle ou Femelle 8F
- DB25 Mâle ou Femelle 4,50F
- Capot DB19 Réf. CAP19 .....8F
- Capot DB23 Réf. CAP23 .....8F
- Capot DB25 Réf. CAP25 .....6F

PARTAGEURS

Partageurs d'imprimantes manuels :

2 entrées/1 sortie Réf.DS252 .....125F
4 entrées/1 sortie Réf. DS254 .....230F

Partageurs Péritel

- 2 entrées/1 sortie
  Réf. DSPERI 2 .....250F
- 4 entrées/1sortie
  Réf. DSPERI 4 .....415F

SOURIS TRANSPARENTE

- Souris transparente Atari / Amiga
  Réf.GP300 .....145F
  Promo : 2 souris + 2 tapis et supports souris..... 200F

SWITCHER

- Switcher de joystick et de souris
  Réf.GP220 .....150 F

ADAPTATEURS

- de Modem 25M/9F Réf.MB375A 70F
- de souris 25F/9M Réf.MB375C 70F

PARTAGEURS VIDEO VGA

- 2 entrées/1 sortie Réf.DS152HD 350F
- 4 entrées/1 sortie Réf.DS154 HD 500F

Tous nos tarifs sont T.T.C.

Consultez nous sur le Minitel : 11
Nom : **KOMELEC**
Localité : PARIS
Puis Envoi ... !

Conception et fabrication de cables spécifiques

Extrait de notre catalogue connectique.
Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

Vente par correspondance :
3 Kg 40 F. Colissimo 70 F.

Pour toute commande, préciser AIM194

KOMELEC - KOMELEC - KOMELEC - KOMELEC

FACILE

PRÉPARER UN DISQUE DUR

Vous venez d'acquérir un disque dur. Normalement, il est déjà préparé et installé suivant le schéma classique de Commodore, c'est-à-dire avec une partition Workbench et un partition Work. Oui, mais... Si cet arrangement ne vous convient pas, comme faire pour le modifier ? Suivez le guide.

Quelque soit la marque et le type de votre disque dur, il est toujours fourni avec un logiciel dédié de préparation : HDToolBox est celui proposé par Commodore, AQtoolBox est celui d'Archos pour l'Overdrive, tandis que GVP a développé FaaastPrep et Expansion Systems, DFPrep. Si l'apparence extérieure varie énormément d'un logiciel à l'autre, le fonctionnement en lui-même est identique. Dans ce qui va suivre, et dans un soucis évident de simplification, nous ne ferons référence qu'au Workbench 3.0 (Amiga 1200 et Amiga 4000) et au programme HDToolBox de Commodore. Il vous faudra donc faire un (très) léger effort d'adaptation à votre cas particulier.

Ce qu'il faut savoir

Un disque dur compatible Amiga ne nécessite qu'un seul pilote pour fonctionner, à savoir un gestionnaire de périphérique ("device" en anglais) dédié. Ce gestionnaire peut lui aussi porter un nom différent en fonction de sa provenance : Commodore l'appelle "scsi.device" (même si le disque est IDE !), celui d'Archos est "l'AmiQuest. device" (même si c'est un Overdrive !), GVP a pondu le "GVPScsi.device", et Expansion Systems, "l'ExpSys.device". Pour d'autres marques, référez-vous à votre manuel de l'utilisateur.

Pour être "autoboot", c'est-à-dire pour pouvoir être utilisé comme disque Workbench, un disque dur doit être préparé de manière particulière. Chaque partition doit contenir quelques blocs réservés, appelés les "Rigid Disk Blocks" (RDB en abrégé), qui informent l'Amiga sur la taille et le nom de la partition (DH0:, etc.), le système de fichier à utiliser (FastFileSystem, etc.), si cette partition est "bootable" ou non... Bref, une foultitude d'informations indispensables. Le rôle de l'utilitaire de préparation est justement de configurer correctement les RDB.

Une fois ceci effectué, il faut formater chaque partition du disque dur, c'est-à-dire les rendre utilisables par AmigaDOS (option "Formater le disque...." du menu "Icônes" du Workbench). Enfin, vous pourrez installer le Workbench, grâce au jeu de disquettes fourni avec votre ordinateur.

L'astuce

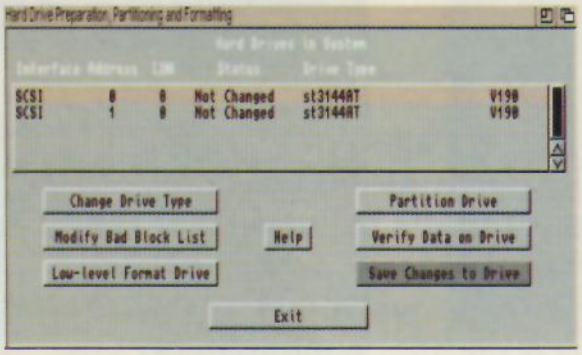
HDToolBox utilise par défaut le "scsi.device", mais il est possible de le forcer à utiliser un autre pilote, au moyen des "Types d'Outils" de son icône (cf. figure 1) : en entrant "SCSI_DEVICE_NAME=<nom du pilote>", on peut alors l'utiliser avec n'importe quel disque dur de n'importe quel autre constructeur. Ignorez tout simplement les autres Types d'Outils, à savoir SCSI_MAX_ADDRESS et SCSI_MAX_LUN.

Attention !

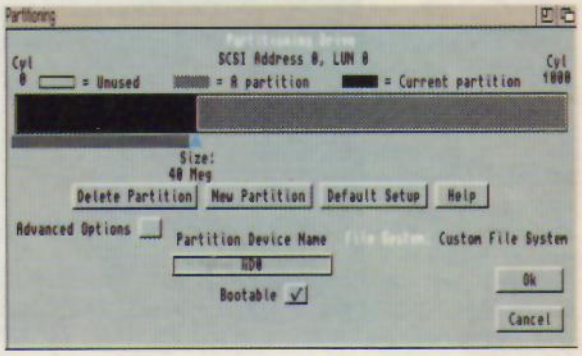
Avant de commencer toute modification de votre disque dur, effectuez une sauvegarde ! Un accident est si vite arrivé qu'il vaut mieux passer quelques minutes à sauvegarder, plutôt que de perdre des heures et des heures de travail. Vous voilà prévenu !

Figure 1 : les Types d'Outils de HDToolBox

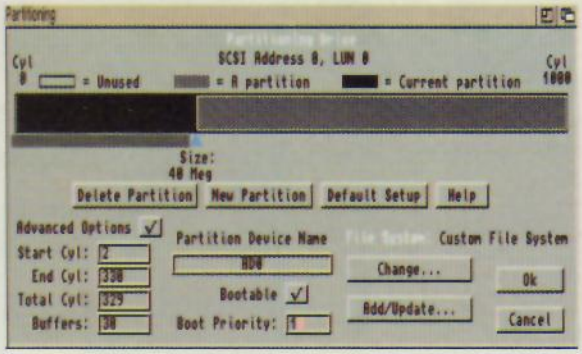
FACILE



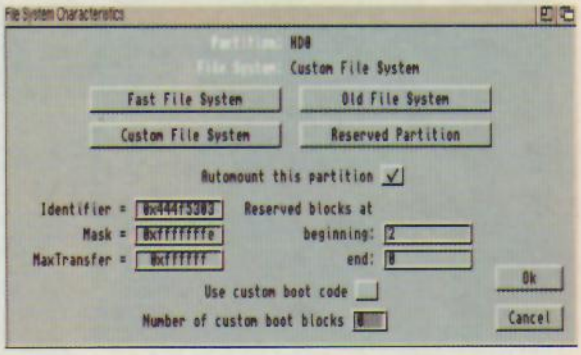
L'écran d'HDToolBox doit être semblable à celui présenté ci-dessus (ici, deux disques sont connectés). Si la rubrique "Drive Type" indique "Unknown", c'est qu'HDToolBox n'a pas reconnu le type de votre disque dur. Dans ce cas, cliquez sur "Change Drive Type", puis "Define New...", "Read Configuration" (répondez par "Continue" au requester qui s'affiche), et revenez à l'écran de départ en cliquant sur "Ok" deux fois.



Cliquez sur "Partition Drive". Si votre disque est déjà préparé, vous reconnaîtrez ses différentes partitions. Grâce aux boutons "Delete Partition" et "New Partition", définissez autant de partitions que désiré, en n'oubliant pas de leur donner un nom. Pour l'une d'entre elles, généralement la première mais ce n'est pas obligatoire, validez la boîte à cocher "Bootable". En cas de doute, cliquez sur "Cancel" et recommencez.

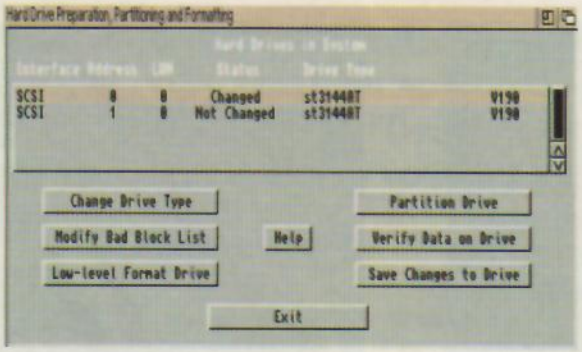


3. En cliquant sur "Advanced options", des gadgets supplémentaires apparaissent. Ignorez les gadgets "Start Cyl", "End Cyl", et "Total Cyl", qui sont réglés automatiquement en positionnant la barre noire, en haut de la fenêtre. Pour votre partition bootable, vérifiez que le gadget "Boot Priority" n'affiche pas une valeur supérieure à 4 (la priorité du lecteur de disquettes est de 5, celle le disque dur doit être moins élevée).

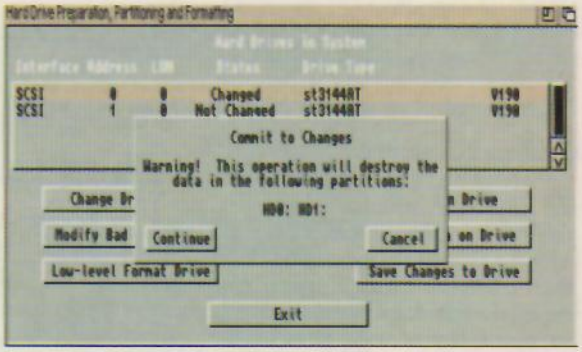


4. Occupons-nous du système de gestion des fichiers. Cliquez sur "Change..." (sous l'intitulé "File System"), puis sur "Custom File System". Reproduisez les valeurs présentées dans l'écran ci-dessus, à savoir "Identifier = 0x444f5303", "Mask = 0xfffffffe", "MaxTransfer = 0xffffff". Vérifiez que les gadgets "beginning" et "end", sous l'intitulé "Reserved blocks at", affichent bien les valeurs 2 et 0, respectivement. Confirmez.

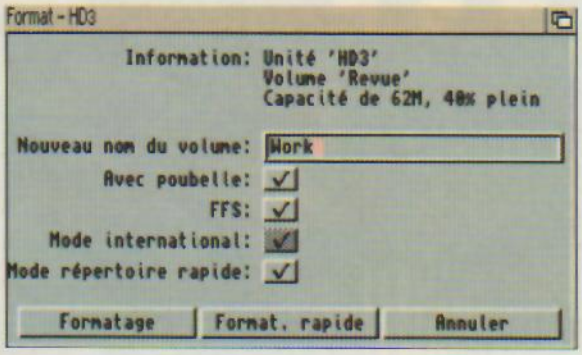
FACILE



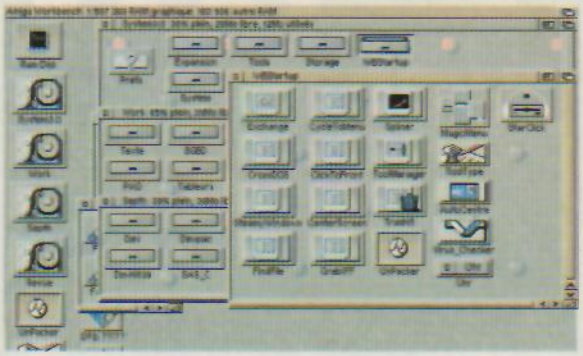
Répétez l'étape numéro 4 pour chacune des partitions que vous avez définies (pour les curieux, son but est simple : HDToolBox étant un peu vieux, le FastFileSystem n'est pour lui que celui de la version 2.04 du Workbench, c'est-à-dire sans les modes "Directory Cache" et "International"). Une fois ceci-fait, revenez au premier écran d'HDToolBox. Votre disque doit maintenant être affiché avec le statut "Changed".



Cliquez sur le bouton "Save changes to Drive", qui doit maintenant être sélectionnable. HDToolBox vous avertit que les changements que vous avez effectués peuvent provoquer la destruction des données du disque dur. Si vous êtes sûr de vous, confirmez. HDToolBox ré-initialise alors l'Amiga, pour qu'AmigaDOS prenne les changements en compte. Insérez votre disquette Workbench et attendez que celui-ci soit chargé.



Depuis le Workbench, formatez votre disque dur. N'oubliez pas de sélectionner les options "FFS", "Mode International" et "Mode répertoire rapide", sinon l'étape 4 n'aurait servi à rien ! Choisissez un formatage complet plutôt qu'un formatage rapide, histoire de bien écraser l'ancien contenu du disque, et attendez la fin de l'opération, qui peut durer quelques minutes. Répétez cette septième étape pour chaque partition.



Et voilà, votre disque dur est réellement configuré suivant vous souhaits. Il ne vous reste plus qu'à restaurer la sauvegarde de tous vos fichiers, ou à installer le Workbench si votre disque était neuf. Cette méthode peut également être utilisée pour créer par exemple des partitions PC ou MacIntosh si vous disposez d'un émulateur adéquat. Un dernier conseil : sauvegardez fréquemment et régulièrement votre disque dur.

Le meilleur service et les meilleurs produits au meilleur prix c'est en Février chez V.E.M.

Micro-ordinateurs et moniteurs:	
Amiga 4000/040, DD 120 Mo	16 590 F
Amiga 4000/030, DD 80 Mo	9 990 F
Ecran A1942	3 490 F
Final Copy II offert pour tout achat d'Amiga	
68882/33 Mhz pour A4000/030	999 F
Cartes d'extension Amiga 1200 :	
GVP A1230 680EC30 40 Mhz avec 4 Mo RAM, horloge & DMA	4 790 F
GVP A1230 en 50 Mhz	6 490 F
Contrôleur SCSI pour A1230	890 F
68882/40 Mhz pour A1230	1 790 F
A1208 ext. RAM 32 Mo livrée 0K	1 590 F
A1208 avec 1 Mo RAM	2 190 F
A1208 avec 4 Mo RAM	2 990 F
Blizzard 4 Mo + horloge	2 390 F
Blizzard 8 Mo + horloge	3 990 F
Disques durs SCSI : PROMOTION !!!	
SCSI II 230 Mo Seagate 12ms	**3 490** F
SCSI II 525 Mo, 15 ms	6 150 F
SCSI II 560 Mo, 10 ms	7 990 F
SCSI II 1 Go, 10 ms	11 390 F
CD ROM SCSI : (interne)	
multi-cession, Photo CD, 200ms	4 550 F
XETEC + fish'n more 1&2	5 990 F
Cartes graphiques :	
Digital creation DCTV	1 990 F
Option RVB pour DCTV	1 990 F
DCTV pour A4000	2 290 F
Picasso II 2 Mo avec drivers	2 590 F
Centaur Opalvision 24bits	3 990 F
Retina 2 Mo	3 990 F
EGS SPectrum GVP 2 Mo	4 490 F
GVP Vision 24 PAL / Y/C	12 990 F
GVP Vision 24 PAL / Y/C / YUV	17 770 F
Modem :	
Granite pocket 14,4 K AGREE	3 990 F
Alimentation 12v opt. Granite	90 F
Cable série optionnel Granite	190 F
Scanner EPSON :	
GT 8000, 800 dpi, 24 bits, A4	11 990 F
Adaptateur feuille à feuille	5 990 F
Adaptateur diapos et transp.	6 990 F
Driver ASDG com. avec le scanner	1 000 F
Produits vidéo :	
G-lock GVP pal / Y/C	3 490 F
Genlock ED Pal	2 890 F
Genlock ED Y/C	3 690 F
Genlock Sirius Pal / Y/C	7 990 F
TBC DPS	16 590 F
TBC DPS interne en carte	11 840 F
Logiciels bureautique :	
Final Copy II F **(le meilleur !)**	890 F
Ad'Faces polices Adobe Type 1	149 F
Amiga TeX 3.1	1 390 F
Driver imprimante spécial TeX	600 F
PageStream 3.0 Français	**BIENTOT !!**
SuperBase professionnal 4	1 990 F

Logiciels image :	
Alladin 4D	2 490 F
Art Dept Pro 2.3	1 690 F
BroadCast Titler II PAL VF	1 590 F
Font Pack pour BT2	1 290 F
Caligari 24 VF	1 590 F
CineMorph VF	590 F
Deluxe Paint IV AGA VF	890 F
Distant suns 4.0 PAL	790 F
Image Finder PAL VF	690 F
Image FX 1.5 PAL	2 290 F
Imagine 2.0	2 990 F
Interchange Plus	690 F
Montage 24	3 540 F
Morph Plus	1 690 F
Pixel 3D professionnal PAL	990 F
Real 3D Classic	990 F
Real 3D 2.0 VF	3 990 F
Scala 2.11 VF	1 990 F
Scala 3.00 VF	2 990 F
Tv Paint 2.0 VF	1 990 F
Video Director	1 590 F
VistaPro 3.0 PAL	690 F
Terraform pour VPRO VF	350 F
MakePath pour VPRO VF	350 F
Logiciels Son :	
Bars 'n Pipes Pro	2 890 F
Clarity sampler 16 bits	1 490 F
DSS GVP 8+ NOUVEAU	990 F
Interface MIDI IN/OUT/THRU	390 F
KCS level II V3.5	2 790 F
One Stop Music Shop	NC
Logiciels utilitaires :	
A Max II Plus	3 590 F
Can Do 2.0 VF	995 F
Dev Pac 3	690 F
Directory Opus 4.0	690 F
Giga Mem VF	790 F
HiSoft Basic	790 F
HiSoft Pascal	990 F
Quaterback 5.0	390 F
Quaterback Tools	890 F
Librairie Anglaise :	
Mastering Amiga Dos vol 1	250 F
Mastering Amiga Dos vol 2	250 F
Mastering Amiga Workbench	250 F
Mastering C	220 F
Mastering Printers	220 F
Mastering Assembler	220 F
Mastering AMOS	220 F
Mastering ARexx	220 F
Rom Kernal Manual : la série	1 200 F
Divers :	
DataSwitch 2 voies + cables	490 F
DataSwitch 4 voies automatique	690 F
Pochette anti rayons X 20 disq.	180 F
IC CIA 8520	100 F
IC Agnus 8372A	490 F
CD ROM : Image cells	1 990 F
CD ROM : Texture City	1 690 F
CD ROM : jeu Xenon II mega	590 F
Flashage Postscript	Selon doc.
Shoot diapo & 4x5'	Selon doc.

Syquest 44 Mo interne 20 ms	2 590 F
Syquest 44 Mo externe 20 ms	3 980 F
Syquest 88/44 Mo interne 20 ms	3 190 F
Syquest 88/44 Mo externe 20 ms	4 580 F
Syquest 105 Mo 3,5' 18ms SCSI	3 990 F
Cartouche 44 Mo	690 F
Cartouche 88 Mo	1 190 F

*type*SMITH 2.0

NOUVEAU

L'éditeur de polices de caractères vectorielles et bitmap pour Amiga est enfin disponible en Français.

. Import/Export Compugraphics, Adobe Type 1, Soft-Logik Outline fonts, et Workbench
. Import/Export Bitmap, DR2D
. Vectorisation automatique des bitmap
. Conversion entres les différents formats
. Rotation, retournement, mise à l'échelle
. Traitement par points, segments, caractères, et groupes de caractères.
. Couper, coller, dupliquer
. Aide permanente 'on-line' en Français
. Logiciel et manuel Français
. Support technique VEM

1 490 F TTC

Jusqu'au 28/02/94 un volume d'AdFaces gratuit offert avec *type*SMITH 2.0 F

BON DE COMMANDE

A compléter et à retourner à VEM dès aujourd'hui

NOM: _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Codepostal : _____ Ville : _____
Téléphone : _____ Amiga : _____

Je vous passe la commande des produits suivants :

❑ Final Copy II F + 1 ad'Faces gratuit	890 F
❑ TypeSMITH 2.0F + 1 ad'Faces gratuit	1 490 F
❑ Syquest 88C/44 Mo interne	3 190 F
❑ Syquest 88C/44 Mo externe	4 580 F
❑ Lecteur de CD ROM multi-cession	4 550 F
❑ Real 3D 2.0	3 990 F
❑ _____	____ F
❑ _____	____ F
❑ _____	____ F
☒ Le catalogue gratuit et mon cadeau* surprise	
☒ Forfait port et emballage	50 F
TOTAL :	____ F

Ci-joint mon réglement par ❑ Chèque, ❑ mandat, ou ❑ C.Bleue: _/_/_/_ _/_/_/_ _/_/_/_ _/_/_/_
Expiration __/__ Signature :

V . E . M. **Vidéo Editions Multimédia**
14 Rue du Bois Sauvage F-91055 EVRY Cedex
Tél : (1) 64 9 / 96 64 - Fax : (1) 69 9 / 19 95

* Cadeau pour toute commande dans la limite des stocks disponibles. Offre valable jusqu'au 28/02/94. Toutes les marques citées sont © et/ou ® par leurs propriétaires respectifs.

CAHIER DES CHARGES

PARTICIPEZ AU FUTUR AMIGA !

Amiga Revue met en place un nouveau service, une véritable révolution dans la presse informatique mondiale : grâce à cette rubrique, vous allez vous aussi pouvoir participer à l'élaboration du futur Amiga. Etonnant, non ?

Le constat de base est fort simple : après tout, c'est l'utilisateur final, c'est-à-dire vous et moi, mais surtout vous, qui apprécie ou n'apprécie pas telle ou telle fonction de son ordinateur. C'est encore l'utilisateur final qui trouve que telle ou telle autre fonction lui manque cruellement. Bref, c'est lui qui fait qu'une machine vit et se développe.

Depuis le début de l'Amiga, Commodore mène une politique de relations très suivie entre le support technique CATS (Commodore Amiga Technical Support) et les développeurs enregistrés. En échange de toutes les informations dont ils ont besoin pour mener à bien leurs programmes, ceux-ci ont la possibilité de déclarer officiellement au CATS tout bug rencontré dans le logiciel système, ou encore de lui suggérer d'y ajouter certaines options qu'ils jugent nécessaires et/ou manquantes. C'est ainsi par exemple que le passage du Workbench 1.3 au Workbench 2.0 a amené l'apparition d'une bibliothèque de gestion des gadgets Intuition (la gadtools.library) et d'un sélecteur de fichier standard (l'asl.library, dérivé de l'arp.library).

C'est pas juste !

Mais hélas, rien de tel n'existe pour l'utilisateur, qui, en gros, n'a qu'à se contenter de ce qu'il a. Le Workbench ne vous plait pas ? Tant pis pour vous ! Vous aimeriez qu'il soit capable de figer automatiquement la position des fenêtres et icônes, sans avoir à appeler une option de menu exprès pour ça ? Et puis quoi, encore ? Vous n'aviez qu'à vous faire enregistrer développeur, non mais !

Mais heureusement, tel Zorro (III, je sais), Amiga Revue est arrivé, sans se presser, oh yé. Réjouissez-vous braves gens, chantez tocsins, résonnez trompettes, cherrez bobinettes, Ajax-WC net, vous allez enfin avoir droit de l'ouvrir.

Comment ?

C'est très simple. Chaque mois, nous allons réserver un espace appelé "Cahier des charges" que vous pourrez utiliser pour transmettre à Commodore-Amiga toutes vos doléances. Mais attention, hein, pas du n'importe quoi non plus, il faut que ça soit sérieux. De toute façon, la rédaction d'Amiga Revue commencera par effectuer un tri aussi sévère que rigoureux des propositions les plus intéressantes, avant que de les traduire en anglais (hé oui, il faut bien que quelqu'un s'y colle) et de les envoyer à Commodore France, qui enfin les fera parvenir à Commodore USA. Et comme l'Amiga est une machine en perpétuelle évolution, qui sait ? Avec un peu de chance, un ingénieur américain trouvera l'une de vos idées absolument géniale et se fera un plaisir de l'intégrer à la prochaine version du Workbench. Vous ne regarderez plus jamais votre Amiga de la même manière. La gloire, en somme.

De l'organisation

Bon, évidemment, on ne va pas se jeter la tête baissée dans un truc sans savoir ni où on va, ni comment. C'est pourquoi nous avons défini quelques règles simples qui, si elles sont bien respectées, simplifieront le travail de tout le monde.

Dans un premier temps, vous devrez faire un effort d'écriture et de français afin que votre proposition soit facile à comprendre (n'oubliez pas que je suis quelqu'un d'extrêmement bête). Le mieux est encore de nous les faire parvenir sur disquette, mais vous pouvez aussi bien choisir une sortie imprimée. Au besoin, écrivez en lettres capitales, mais débrouillez-vous, il faut impérativement que ça soit lisible ! Le style "ratures et tâches d'encre" ne passera pas.

Dans un second temps, essayez d'être le plus précis et le plus clair possible. Pas besoin d'en faire trois tonnes. C'est comme les blagues, les plus courtes sont souvent les meilleures.

Dans un troisième temps, votre proposition devra pouvoir être classée dans l'un des thèmes listés quelque part dans ces pages, cherchez un peu, je vais pas tout faire à votre place non plus.

Et dans un dernier temps, nous éliminerons impitoyablement les propositions des petits rigolos qui croient toujours malin d'exiger la compatibilité totale avec le Game Boy ou le Cray II. En d'autres termes, il faut que tout cela soit productif. Tiens, un exemple idiot : tout le monde sait déjà que la prochaine génération d'Amiga devrait supporter un affichage en 16 millions de couleurs (merci le AAA) et inclure un DSP (j'espère qu'ils ne vont pas me faire mentir, chez Commodore...). Bon, ben ce n'est peut-être pas la peine d'y revenir sans arrêt. D'autant qu'ici, le problème n'est pas technique, mais purement commercial.

Des exemples, des exemples

Allez, histoire de lancer la rubrique, nous avons creusé nos propres méninges et pensé à quelques petites choses que nous aimerions bien trouver dans le prochain Workbench. N'oubliez pas que ce ne sont que des suggestions, dont certaines vous sembleront d'ailleurs peut-être futiles, mais après tout, qui ne tente rien n'a rien. Je vous laisse seul juge.

Michel Descoins ■

LES THEMES

Voici la liste des thèmes sur lesquels vous pouvez commencer à réfléchir. Essayez tant que faire se peut de vous y conformer. Franchement, je crois que tous les domaines possibles sont couverts, mais bien sûr, si vous avez une idée géniale mais que vous ne pouvez classer dans aucune de ces catégories, faites nous en part quand même.

• Le Workbench : l'interface utilisateur de l'Amiga, qui permet de manipuler les icônes des disques, tiroirs et fichiers. Les Préférences, ainsi que les divers utilitaires de la disquette Workbench, sont des sous-rubriques de ce thème, qui s'adresse à exactement tout le monde, sans exception !

• Le Kickstart : la ROM de l'Amiga. Elle se décompose en plusieurs entités, dont notamment Exec (gestion du système multitâche), Intuition (gestion des écrans et fenêtres), Graphics (gestion du Copper, du Blitter...), Dos (gestion des disques), les Devices (gestion du son, du port série, du port parallèle...). Chaque entité fera l'object d'un rubrique propre. Ce thème s'adresse en priorité aux programmeurs amateurs, qui ne sont pas enregistrés chez Commodore, mais dont l'avis est tout aussi important !

• Le harware : la base même de l'Amiga. Micro-processeur, co-processeurs, mémoire, etc. Ce thème est ouvert à tous, même si c'est sans doute celui des trois qui recevra le moins de propositions "sérieuses".

Envoyez toutes vos propositions à l'adresse suivante :

Amiga Revue
Cahier des Charges
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
France

LA BOUTIQUE SERVICO

VIDEO - MULTIMEDIA - FORMATION - DEVELOPPEMENT
BORNE INTERACTIVE - S.A.V. - DEPANNAGE - SHOWROOM
MAGASIN OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H
SANS INTERRUPTION (BUS: 6-7-7-8-41-81)

AMIGA 1200 ....2490 F
AMIGA 1200 + HD 42 Mo ....3490 F
AMIGA 1200 + HD 62 Mo ....3790 F
AMIGA 1200 + HD 85 Mo ....4280 F

AMIGA 4000 / 30:
68030 / 25 Mhz 2 Mo, HD 80 Mo: ...8990 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 120 Mo: 14590 F
AMIGA 4000 / 40:
68040 / 25 Mhz 6 Mo, HD 260 Mo: 15690 F

DISQUES DURS

HD A600/A 1200 42 Mo .... 1090 F
HD A600/A 1200 62 Mo .... 1390 F
HD A600/A 1200 85 Mo .... 1890 F
HD A600/A 1200 125 Mo .... 2590 F
HD A600/A 1200 170 Mo ....3190 F
HD A600/A 1200 210 Mo .... 3690 F

Tous nos disques durs sont formatés et testés
Nous vous offrons des images Ham 8 et Démo !
plus 10 Mo de Freeware !

SERVIPROMO !

SCANNER AMIGA.... ....1069 F
EXT. MEM. 512 Ko AG 500 ....230 F
EXT. MEM. 1 Mo AG 600 ....365 F
Carte MEM. 1 Mo AG 500/2000 ....469 F
MINI TRACKBALL AMIGA ....190 F
SOURIS FANCY AMIGA ....170 F

CARTES ACCELE.

A 1230 Turbo 68EC030 à 40 Mhz ... 2990 F
A 1230 Turbo/1 Mo, Ram 32 bits ... 3990 F
A 1230 Turbo/4 Mo, Ram 32 bits
+ Copro. 68882 à 40 Mhz .... 5190 F
BLIZZARD....2350 F

CABLE

NAPPE 2" 1/2 - 3" 1/2 ....200 F
NAPPE 2" 1/2 -2"1/2 ....60 F
Cable PERITEL ....99 F
Adapteur 25 BD / 15 SVGA ....130 F

CARTES GRAPH.

Carte DCTV 16 M couleurs .... 2490 F
GVP VISION 24 .... 13990 F
Opal Vision .... 6490 F
Retina 2 Mo ....3990 F
Picasso II 2 Mo ....2590 F
Rainbow III ....17671 F

PERIPHERIQUES

Lecteur 3"5 externe ....590 F
DSS + ...990F
Syquest 88 C .... 5570 F
Alimentation externe
A500/A600/A1200 ....690F
SIMM A4000 4 Mo ....1390 F

IMPRIMANTES

CANON BJ 10 SX .... 1790 F
CANON BJ 200 .... 2490 F
Seikosha SL 90 + 24 aig. .... 1690 F
EPSON Stylus 800 ....2590 F
H.P. Deskjet 510 ....2690 F
H.P. Deskjet 550 C (couleur) ....4990 F
PANASONIC KXP 1170 ....1490 F

DEMONQUEST

130 Mo....2490 F
214 Mo....2990 F
260 Mo ....3190 F
340 Mo ....3590 F

RUBANS EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE (DE AMSTRAD À XEROX)

DMP 4000 .... 50 F
BJ 10e/ex/20 .... 180 F
120D - 124 D .... 40 F
SWIFF 9x12ixN .... 60 F
Fx/80/85/800/850/Sx/Mx/Rx80 .....45 F
HP 500 Double capacité ....235 F
KXP 2123/2124 ....90 F
LC - 10/20 ....40 F
LC 200 ....50 F
LC 24/x24 ....45 F

POUR LA V.P.C. QUANTITÉ MIN. 2 PIÈCES

RECHARGES MULTI JET
3 À 5 FOIS PLUS
ECONOMIQUES
POUR TOUTES LES
"JETS D'ENCRE"
EX: KIT
2 RECHARGES
HP 500:
159 F.

Les prix ci-dessus sont indicatifs
et peuvent être modifiés à tous moments.

SERVICO
INFORMATIQUE
INTERNATIONAL

PAYEZ EN 4 FOIS SANS FRAIS
À PARTIR DE 4000F
À PARTIR DE 10000F
ET PLUS,
PAIEMENT EN
10 MENSUALITÉS
APRÈS ACCEPTATION
DU DOSSIER

GARANTIE SERVICO: 1 AN
PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : SERVICO INFORMATIQUE VPC
90, BD. DE LA LIBERATION 13004 MARSEILLE TEL. 91.92.64.80 - FAX : 91.42.48.93
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS DEMANDEZ ALAIN OU VICTOR

NOM: ADRESSE:
VILLE: CP: TEL: MON ORDINATEUR:

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI *			

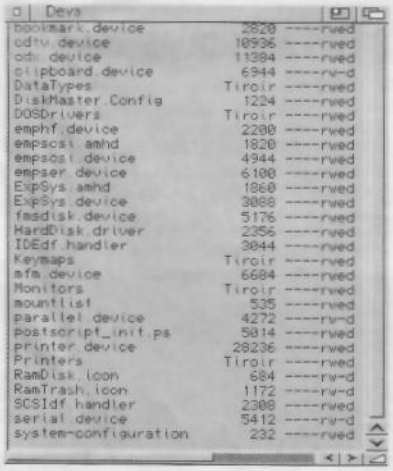
TRANSPORT: COLIS POSTAL / COLISSIMO (JUSQU'A 1 kg) 50F CONTRE REMBOURSEMENT: 80 F
PAR TRANSPORTEUR: DE 2 À 10 Kg 135F CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 80 F. AU DESSUS DE 10 kg NOUS CONSULTER

CHEQUE ☐ DATE SIGNATURE

CAHIER DES CHARGES

Oups ! Je voulais tous les pilotes, sauf HP_PaintJet... Et je ne peux pas le dé-selectionner, sans dé-selectionner toutes les autres icônes.

Si les tiroirs étaient séparés des "vrais" fichiers, ce serait tout de même plus clair, non ?



Pourquoi ma copie ne s'appelle-t'elle pas "Copie de Roger" ?

Pourquoi ça n'est pas automatique, hein, pourquoi ?

Le Workbench

• Lors de la sélection de plusieurs icônes, soit avec la souris, soit en maintenant la touche "Shift" enfoncée, il est impossible d'en dé-selectionner une, par exemple en cliquant une seconde fois dessus.

• Dans l'option d'affichage par nom, par date ou par taille, les tiroirs sont mélangés aux "vrais" fichiers. Il serait plus efficace de les séparer, par exemple en listant d'abord les tiroirs, puis les fichiers.

• Lorsque l'on fait glisser une icône d'un tiroir à un autre, le fichier correspondant est simplement déplacé si le tiroir de destination est sur le même volume que le tiroir source, et copié dans le cas contraire. Il devrait être possible d'inverser ce comportement, par exemple en maintenant la touche "Alt" appuyée pendant le glissement.

• Lorsque l'on fait glisser une icône sur un tiroir ou un disque, celui-ci devrait indiquer la manoeuvre de manière visuelle, par exemple en s'affichant en vidéo inversée.

• Dans les opérations de copie, un requester devrait s'afficher permettant d'interrompre la procédure avant la fin.

• Le Workbench devrait vérifier avant de démarrer une copie, que le volume de destination dispose de suffisament d'espace disponible pour recevoir les nouveaux fichiers, et avertir l'utilisateur si ce n'est pas le cas.

• L'option "Exécuter une commande" du menu "Workbench" devrait placer le nouveau Shell ainsi créé, dans le tiroir correspondant à la fenêtre active.

• Le nom "Copy_of_" donné à un fichier dupliqué n'a toujours pas été localisé ! A quand le "Copie_de_" que tout utilisateur français s'attend à trouver ?

• Pour figer la position des icônes et des fenêtres, il faut sélectionner l'option correspondante dans les menus du Workbench. Pourquoi cela n'est-il pas automatique, comme sur d'autres plates-formes ?

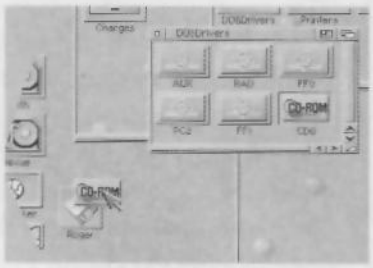
• Le Workbench est capable de donner une icône par défaut aux fichiers qui n'en n'ont pas, mais ceci est limité aux projets et aux outils, dont la différenciation est simplement basée sur l'examen des bits de protection (si le bit "Exécutable" est placé, le Workbench considère que le fichier est un outil). Il serait sans doute plus adéquat de laisser la datatypes.library décider du type réel de chaque fichier, et de proposer une icône par défaut (def_???.info) pour chaque type reconnu.

• Dans l'éditeur de Préférences "Font", il devrait être possible de choisir une police italique et/ou grasse, au moins pour le texte des icônes.

Exec

• A quand la gestion de la mémoire virtuelle si une MMU est présente ?

• Exec devrait pouvoir se souvenir de toute la mémoire qu'une tâche a allouée, afin de la libérer automatiquement lorsque celle-ci se termine, et surtout, en cas de plantage.



Intuition

• Il existe dans le domaine public plusieurs utilitaires permettant de détacher les menus de la barre de titre de l'écran (MagicMenu, etc.). Pourquoi ne pas inclure d'origine cette fonction à Intuition ?

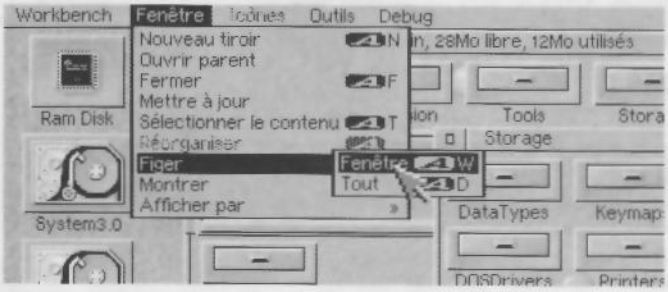
GadTools

• GadTools connaît actuellement 11 types de gadgets. Il lui manque cependant un gadget de type "pop-up", c'est-à-dire une espèce de mini-menu qui se déroule lorsque l'on clique dessus.

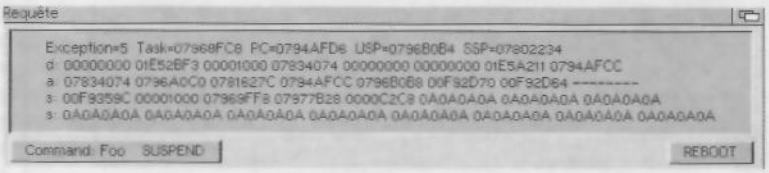
• Il manque à la gadtools.library une fonction de type LayoutGadgets(), identique dans l'esprit à LayoutMenus(), qui prendrait en compte la police d'écran choisie par l'utilisateur dans ses préférences.

Graphics

• La diskfont.library, associée à la bullet.library, est capable de gérer les polices vectorielles Compugraphic. Pourquoi ne pas y ajouter les polices Adobe et TrueType ? ■



A droite : Et voilà : encore 2 Mo de perdu à cause d'un plantage inopiné !



PARTY III : VOYAGE AU PAYS DÉMOS

Bravant le froid, la fatigue et d'innombrables autres dangers, nous avons décidé de vous faire vivre la plus grande démo party du moment qui s'est déroulée du 27 au 29 décembre (non stop) à Herning, au Danemark.

Avant d'entamer ce superbe reportage, j'aimerais d'abord éclairer certains d'entre vous sur ce qu'on appelle "scène" et "démo party". La scène, pour reprendre la définition assez juste d'un confrère, est un milieu dans lequel programmeurs, graphistes et musiciens portent des pseudonymes étranges et exercent, dans un but généralement non lucratif, avec plus ou moins de succès, leur talent afin de créer ce qu'on appelle des démonstrations. Ces créations sont la représentation informatique du phénonème, les démo-parties en sont la représentation physique (rhââââ !). Et cette party danoise avait un physique imposant !

Le pied !

Effectivement, rien ne faisait ressembler cette démo party à une autre. La surface allouée pour l'événement égalait, voire même dépassait celle du Supergames Show (désolé je n'ai pas mesuré, j'avais oublié mon double décimètre). Le Messecenter d'Herning (la "salle" qui acceuillait la party) est en fait l'équivalent du parc des expositions de Villepinte. Ne parlons pas des infrastructures : point information et accueil, restauration, sanitaires (avec douches), écrans géants, sleeping room (une énorme salle aménagée de façon à permettre le sommeil), parking gratuit etc. Et lorsque l'on pense que le Messecenter est à l'origine, ouvert pour des manifestations d'un genre plus sérieux, style costard-cravate, disons...

Les démomakers ont particulièrement suivit le mouvement puisque 3 200 personnes ont répondu présentes à l'appel, soit le double des effectifs du dernier salon Atacom.

Signes de l'importance de l'évenement : la télévision danoise était présente et surtout, Commodore Scandinavie s''était déplacé et offrait même des lots aux vainqueurs des compétitions. Il faut dire que l'on prend ces choses là très au sérieux au pays d'Hugo (le copain de Karen).

We are ze champions...

La surprise de la démo party a été l'excellent score des démomakers français. La scène française toujours critiquée pour son niveau et son comportement a réussi à remettre tout en question. En effet, les récompenses attribuées aux divers concours et surtout au "grand prix" ont été en majorité raflées par des Français.

Dans la catégorie graphisme, on retrouve en seconde place Suny du groupe Movement (1er prix lors de la Saturne Party 93) avec un superbe portrait d'Estelle Halliday (voir interview de Suny, pas d'Estelle !). A noter que Suny n'a été devancé que de quelques voix par l'excellent graphiste allemand Cougar de Sanity (voir photo) qui a remporté le premier prix avec un graph AGA, alors que celui du Français ne l'était pas... Un peu plus loin, Ra/Sanity se positionne en 4ème place (déjà 2ème à la Saturne Party).

Dans la catégorie musique, ils sont décidemment partout, on retrouve 2 Français en première et quatrième place, respectivement Moby/Sanity, avec un module anti-techno, et Doh/Cryptoburners dans un genre très folklore irlandais.

Mais "la joie de cheval qui nous a étreint", pour reprendre une authentique expression danoise, fut de voir arriver Complex (ex Digital), un groupe bien de chez nous, à la première place avec "Origin", démonstration AGA mélangeant 3D, raytracing, monde à la "Ultima Underworld" (3D mappée et animée en temps réel) et autres effets destructeurs pour ses concurrents. Ce fut un moment historique car c'est la première fois dans l'histoire de la Party qu'une production française détrônait les créations Scandinaves.

Il y avait également des "outsiders" : Ivory (dommage Eliane), Sygma, Eremation, Nolem avec une délirante mais personnelle "Graisse Antique" (jeu de mot que bizarrement la presse danoise ne saisissait pas), Dreamdealers avec un trop court "Raging Fire" (mais quand même 3ème intro avec "Toyzareus") et enfin Melon Dezign toujours embourbé dans ses délires avec ici le générique de "Chapeau Melon et Bottes de Cuir" sauce Melon justement...

"Dragon Sun", premier prix graphisme, par Cougar/Sanity.

Et surtout, quelle émotion fut-ce d'entendre tous ces cris de soutien à chaque fois qu'une création française était diffusée à l'écran. C'est l'Abbé Pierre qui aurait été heureux de voir autant de solidarité.

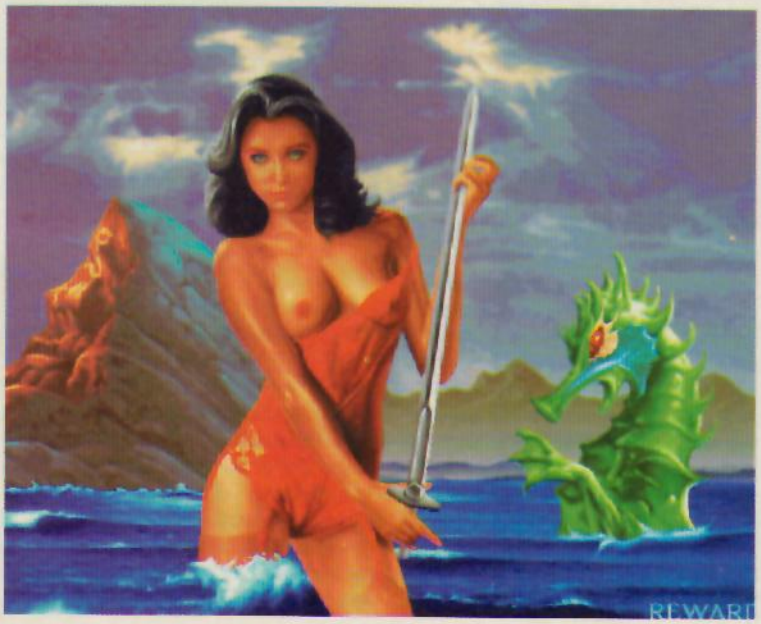
Les Finlandais de Virtual Dreams ont remporté la première place de la catégorie "intros" avec une étonnante production. On les retrouve en troisième position dans la catégorie démos avec une production AGA, "Full Moon". Ils sont devancés par l'équipe franco-alle-

"Daemon" par Trajan. Non classé : c'est vous dire le niveau !

mande de Sanity (composée entre autres de Moby et Ra) avec leur démo qui s'intitule, je vous le donne Emile... "Arte". Enfin, signalons que le grand vainqueur de l'année dernière, Spaceballs avec la fameuse "State of the Art", a récidivé avec "9 fingers", impressionante de par son aspect technique mais qui a malheureusement été désavantagée par le système de rétroprojecteur de l'écran géant. En effet, les danseuses de "9 fingers" sont entièrement faites de vecteurs, contours et intérieurs compris. Sur grand écran, l'illusion est parfaite au point que l'on croirait à une suite d'images iff, d'où la méprise du public qui tient généralement toujours compte de l'aspect programmation lors du vote (notez au passage que ce vote se faisait sur disquette grâce à un programme conçu pour l'occasion). "9 fingers" est donc classée 4ème.

Le C64 n'est pas mort : il concourrait dans ses propres catégories et réussissaient même à nous étonner. Jugez donc : glenz-vectors, déformations (!), raytracing, vectorballs, pseudo plasma et le tout aussi bien, voir mieux que les démos qui étaient présentées sur PC (2000 autres personnes sont prêtes à attester de mon objectivité). Pour achever ce dernier un peu plus, signalons que de nombreux dessins du concours graphismes PC, dont celui du vainqueur, étaient des transferts CrossDos ou Dos2Dos qu'importe, venant de... (suspense) l'Amiga ! Ca ne vous dira peut-être rien mais la seule démo qui surclassait légèrement celles de l'Amiga était la superbe et originale "Dust". M'enfin ne changez pas de machine juste pour une démo tout de même.

Il y avait également un concours CD[32] Karaoké, remporté par, devinez ? Un Français, eh oui encore un ! Les organisateurs avaient également pensé à mettre en place un concours de lancer de disks et autres délires...



"Who is Facet" par Reward : il faisait chaud au Danemark !

Une party canon

Au milieu des pacifiques cris de rage des Vikings des tables voisines, s'est soudain élevée une clameur bien différente. Car malgré la formidable ambiance qui régnait dans ce lieu saint de la démo, des profanateurs sont venus perturber les cérémonies. En effet, si la Party 3 réunissait de nombreuses nationalités telles que France, Bénélux, Allemagne, Finlande, Norvège, Suède et même Espagne, elle était également le lieu, où une certaine gangrène avait choisi de se manifester. C'est ainsi que par deux fois, un groupe infime de jeunes néo-nazis n'a pas hésité à afficher ses idées par les signes et les chants (sous protracker !) que l'on connait trop désormais. De plus, trois démos ont été bannies de la compétition parce qu'elles contenaient des signes racistes, et que la haine raciale en était le sujet principal. Je tiens à signaler que ces incidents ne doivent en aucun cas donner une image désastreuse de cette party ou des démomakers. Ils ne méritent pas plus que ce présent paragraphe. Toutefois, je vais quand même demander au patron une prime de risque pour la prochaine fois...

GREETINGS

Nos plus vifs remerciements vont à toute l'équipe du "car de la party 3", notamment à l'association Mentasm sans laquelle cette expédition n'aurait peut-être pas été possible ou en tout cas pas aussi sympathiquement. Et enfin merci à Vodka l'homme-cheval de Hazard, NeS/HMD, et les autres pour ces moments vraiment "canon" !

Le centre de conférence d'Herning. A droite, un Danois.

Et aussi...

La Party 3 cachait plus qu'une simple démo party. L'Amok 93, situé dans une salle à part, était une sorte de mini salon ou revendeurs, constructeurs, magazines et clubs présentaient leurs produits et services. Commodore Scandinavie a étalé de nombreuses consoles CD32 avec des jeux encore inédits en France. Au deuxième étage (eh oui...) dans une salle dédiée d'abord à des projections de films lasers (idée excellente mais à la limite de l'illégalité), s'est tenue une conférence présidée par les commerciaux et techniciens de Commodore.

Premier constat : en Scandinavie, on sait ce que "présentation multimédia" veut dire car tous les propos tenus par les conférenciers étaient appuyés par des animations, des sons, des graphismes, des images, le tout piloté par la toute dernière version de Scala. Avec un franc parler et un humour étonnants, Commodore a fait le point sur la situation financière, à savoir : une augmentation de 35 % des ventes en 1993, 5 millions d'unités centrales Amiga dans le monde, une croissance des ventes d'A4000 supérieure à la croissance de la production etc. Après une démonstration du CDXL et du FMV sur CD32 (on eut droit plus tard à la diffusion sur écran géant dans la salle principale de la version FMV CD32 de Top Gun dans sa totalité), un démenti formel a été prononcé en ce qui concerne la sortie d'un nouvel Amiga 1200+ ou 1400 ou comme vous le sentez. Commodore a annoncé la mise en place prochaine de l'ADSPE (Amiga Developpers Support Program Europe), structure visant à fournir toute l'aide nécessaire aux développements hardware et software. Bénéficieront de cette aide développeurs freelance, développeurs certifiés et enregistrés, groupes d'utilisateurs, universités, maisons d'éditions etc. Le principe de l'ADSPE est comme l'a indiqué l'un des conférenciers "aider pour réussir, car si un réussi nous réussissons tous avec lui". Rhâââââ c'est beau...

Enfin pour conclure, après quelques morceaux d'anthologie du style cet explicite slogan "Life is too short for boring Personnal Computers", Commodore a rappellé à un public jeune et enthousiaste que le piratage restait un fléau majeur et, bénissant la foule, a par contre vivement encouragé ceux qui possedait un PC à continuer à copier !

Vue d'ensemble de la Party 3.

Ja, ja...

La Party s'est achevé vers 15h le 29 décembre sur un constat de triomphe pour Lemon, Spaceballs et Silents, les principaux organisateurs. Le chiffre de 3000 personnes a été atteint et dépassé, les démomakers sont repartis en ne pensant plus qu'à la Party 4 (nous y compris), la collaboration avec Commodore a été fructueuse et les médias ont bien suivi le mouvement.

On regrettera simplement les quelques fautes commises lors des concours (erreurs dans l'enchainement des créations et des titres etc.), la mauvaise qualité du rétroprojecteur, le peu de maîtrise concernant l'éclairage de la salle, une remise des prix bâclée et l'abscence de productions des groupes Lemon, Silents, Andromeda, Crionics et d'autres encore, bref, les "gros" quoi.

Inoubliable par l'ambiance et la démesure d'un événement que l'on avait minimisé, la Party 3 s'est caractérisée par une étonnante maturité dans l'organisation. Nul doute que le Danemark en décembre 94 sera le siège d'un autre événement "minime" de ce genre. En attendant, nous patienterons avec la Saturne Party 2 qui aura lieu les 22, 23 et 24 octobre à Chelles (77), en France.

Rachid Ouadah et Laurent Christophe ■

LE PALMARES

Démos

"Origin" de Complex
"Arte" de Sanity
"Full Moon" de Virtual Dreams
"Nine Fingers" de Spaceballs
"Harmadegon" de Infect

Intros

"Chaos" de Virtual Dreams
"D" de Essence
"Toyzareus" de Dreamdealers

Graphisme

Cougar/Sanity
Suny/Movement
Devil Star/TSL
Ra/Sanity
D-Sign/Essence

Musique

Moby/Sanity
Razor 1911
Delight
Doh/CRB
Mr Man/Andromeda

Les prix allaient de 3000 $ (plus un Amiga 4000) à 100 $ (plus une bise). Notez que les intros sont un véritable exercice de style puisqu'il faut être le plus "tape à l'oeil" possible sans que jamais le fichier compilé et crunché ne dépasse 40 ko.

RENCONTRE AVEC SUNY DE MOVEMENT

INTERVIEW

Lors de la Party III, j'ai pu faire la connaissance de Suny/Movement, l'un des meilleurs graphistes sur Amiga et qui plus est, français ! Quelques minutes avant la compétition de graphisme, en compagnie de Skynet un autre membre de Movement, il a bien voulu répondre à quelques questions.

Pour la petite histoire, Suny finit deuxième au concours de gfx Amiga avec une image 320*512 en 32 couleurs représentant Estelle Halliday, d'un réalisme déconcertant ! Compte tenu du niveau de la compétition et des presque 50 autres concurrents, on ne peut que saluer la performance... M'enfin, c'est vrai elle est belle, Estelllle !

Amiga Revue : Salut Suny ! Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?

Suny : J'ai 18 ans, je suis graphiste chez Movement. Avant d'intégrer Movement, j'ai été dans des groupes comme Atlantys, Rebels, et Anarchy. Je suis lycéen en terminale D (NDLR : on va bientôt mettre DPaint de côté alors...).

AR : Que penses-tu des graphismes et des graphistes sur Amiga ?

S : Je pense qu'il y a une trop grande influence de l'illustrateur d'heroïc fantasy, Boris Valejo. Mais en ce moment, il y a pas mal de recherche et d'originalité de la part de certains. Je pense que bientôt, avec l'utilisation des machines AGA, on assistera à une évolution majeure du graphisme et du style. Concernant les graphistes de la

scène, j'adore Cougar/Sanity. Il est la perfection au pixel près. J'aime aussi les gfx de Melon dezign, ceux du "pacte de trois" (NDLR : Mack, Walt et Hof).

AR : Depuis quand dessines-tu ?

S : Sur papier depuis ma naissance. Sur Amiga, depuis deux ans.

AR : Graphiquement parlant, quelles sont tes influences ?

S : Hé bien, je n'ai pas spécialement d'influences, je cherche plutôt à être original, je travaille surtout au feeling...

AR : Que penses-tu de la Party 3 et de son concours de graphs ?

S : A mon sens, c'est la démo party majeure de cette année, elle laissera un bon souvenir à tous, je pense ! En ce qui concerne le concours j'ai pu voir de nombreuses pics en me déplacant dans la salle, le niveau semble très très élevé cette année.

AR : Des projets pour l'avenir ?

S : Oui, une production pour la Saturne Party II avec Skynet et Reflex. Et, pour plus tard, des démos tirant profit des capacités du chipset AGA.

AR : As-tu collaboré à des réalisations commerciales ?

S : Jusqu'à présent, non. Mais c'est une éventualité qui ne me déplairait pas. Je suis ouvert à toutes propositions (NDLR : professionnels, contactez Amiga Revue qui transmettra !).

AR : Comment ça se passe chez Movement ?

S : Très bien. Nous sommes une équipe soudée au sein de laquelle règne une bonne osmose. En fait, Movement c'est ça (Skynet intervient et gribouille un dessin sur mon bloc-note, voir la figure 2, libre à vous d'interpréter !).

AR : La question habituelle, qu'est-ce qu'une démo pour toi ?

S : Une démo pour moi c'est "Mind expending" (là aussi, à vous d'interpréter !).

AR : Bon, ben... je te laisse le mot de la fin et te remercie pour ta collaboration.

S : De rien, au revoir.

Propos recueillis par Laurent Christophe ■

La "patte" de Skynet.
"Silver Surfer".
"Dragon & George".

Au centre, "Aztec", 1er prix à la Saturne Party 93.

ET SUNY CRÉA ESTELLE (2e À PRIX PARTY 3)

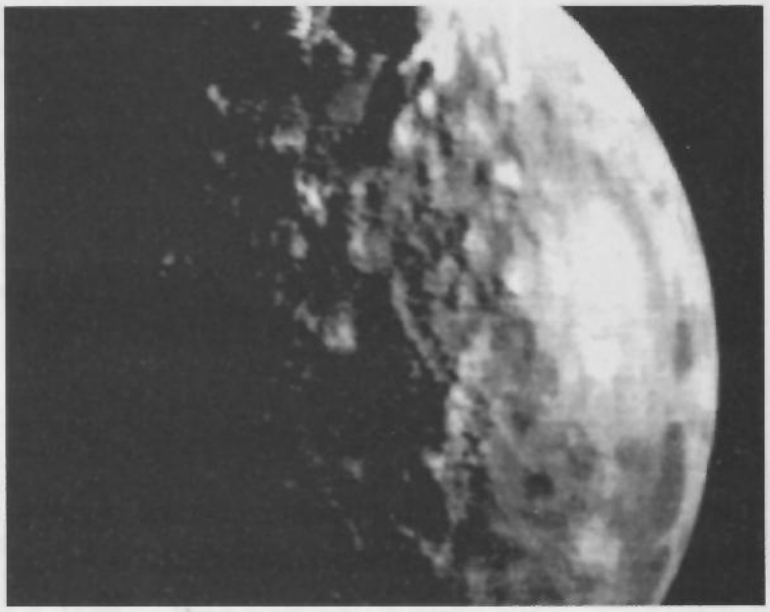
On esquisse...

On peaufine...

Et voilà le résultat final, en 320 x 256, 32 couleurs.

LES DÉMOS-NIAQUES

Durant ces derniers mois, une certaine accalmie règnait sur la scène. En vérité, les coupables sont Lemon, Spaceballs et Silents, dont la Party 3 a monopolisé tous les "développements" en cours. Bilan de la production de la fin d'année 93 : morose ! Bilan de la Party 3 : un niveau hyper élevé, des créations fantastiques !



Complex : Origin (AGA) (1er prix, Party 3)

Beaucoup de talents réunis pour une seule démo et 2 disks : Gengis (code), Clawz (musique), Mack, Hof, Titan (gfx) et Alex (raytrace). L'A1200 possède 2 Mo de RAM en standard : profitons-en ! L'introduction est d'abord chargée à partir du disk 1. Après insertion du disk 2, le spectacle démarre tout en continuant à charger les données. Bam ! L'espace, frontière de l'infini, vers lequel voyage notre... et voilà qu'un superbe vaisseau (calculé sous Imagine avec un A1200 standard + disque dur) déboule sur l'écran avec un excellent effet de relief provoqué par le champ d'étoiles calculé, lui, par le coder. Où il va, d'où il vient, on ne sait pas. On s'en fout. C'est beau. Mais, on approche d'une planète : des montagnes de synthèse défilent sur l'écran de contrôle (reprises d'une diffusion TV et générées à l'origine par une machine plus puissante du style SGI). On passe ensuite à une 3D moins détaillée mais pour une représentation plus libre d'un robot à la Battle Tech. Plus loin, on a quelques routines d'enfer du genre donjon en 3D avec mapping, temps réel, sol et plafond en damier, plein écran (quoique que quelques saccades...). Autant vous dire que les phases 3D de Legend of Valour et de Jurassic Park paraissent bien pauvres pour des productions commerciales...
Etant donné qu'Origin s'apparente quelque peu à une production cinématographique et que la place me manque, j'arrête là mon extase. Procurez-vous cette incontournable démo absolument.

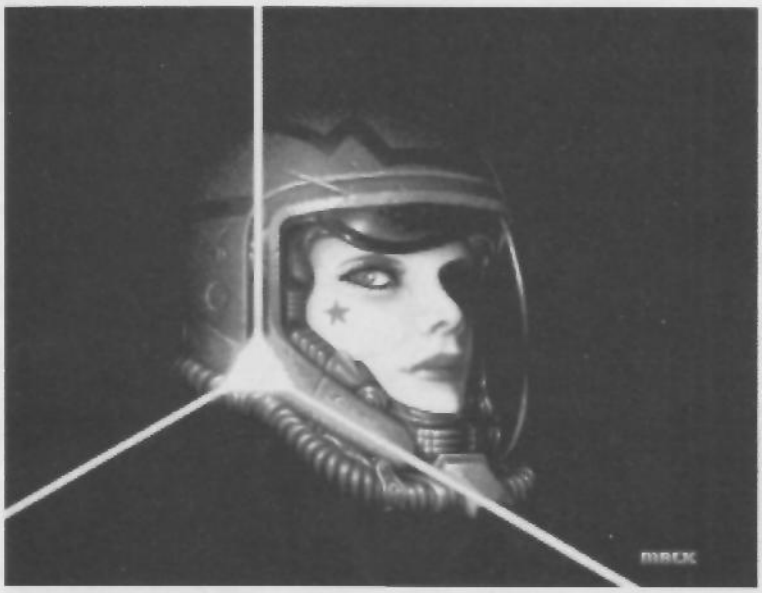
Origin de Complex "Discoman" par Titan

Sanity : Arte (2e prix, Party 3)

Arte est la première démo franco-allemande. C'est avec l'arrivée de Ra et Moby (ex Dreamdealers) dans Sanity que le projet a germé. Rassurez-vous Arte n'est pas une production rasoir comme son homonyne télévisuel, bien au contraire. Arte est pleine d'énergie. Le code de Mr Pet, Chaos et Mc Deal est à la hauteur de la réputation du groupe. On trouve au programme de nombreux effets inédits : tunnel en bitmap, routine de streching, rotative-zoomer etc... Un scrolltext en dots épousant le relief d'un paysage. On trouve aussi une routine de mapping bitmap en spirale dans un tunnel (vous me suivez ?). Si le niveau de code est très élevé, il en est de même pour la musique de Moby, "elekfunk!", 1er prix à la Party 3. Les gfx signés Ra très travaillés au style baroque confèrent à l'ensemble un design irréprochable...
Bref, Arte c'est du grand art !! (note : Arte n'est pas AGA !).

Virtual dreams : Full Moon (AGA) (3e prix, Party 3)

Troisième à la party 3, Full Moon est une démo de grande qualité, signée fairlight/virtual dreams. L'introduction façon générique de cinéma vous plonge dans une ambiance feutrée. Puis vient alors une routine, du type monde virtuel en 3D bitmap à la ultima underworld très colorée, fluide, dans une fenêtre occupant une bonne portion d'écran. Ensuite, la démo s'accélère avec une musique rapide qui ne cesse d'amplifier la vitesse et la puissance de certaines parts. On y trouve dans le désordre : des plasmas qui se déforment dans tous les sens avec des tas de couleurs, une routine de déformation d'image en spirale dans une sphère carrément géniale et bien d'autres choses ! Ici, le design est soigné, la musique endiablée, les gfx travaillés, le code défoncé. Bref, c'est du virtual dreams tout craché (tiens, voilà que j'me mets à faire des allitérations en é...)



"Space Green Eye" par Mack).

Spaceballs : 9 Fingers (4e prix, Party 3)

Vainqueur du concours démo de la party II en 1992 avec sa démo légendaire State of the Art. Spaceballs nous revient avec une production différente sur la forme mais pas sur le fond. En fait, une fois de plus, il s'agit d'un "video-clip" complètement dingue, tournant sur les machines non AGA ! 9 fingers reste comme sa grande soeur

State of the Art, une démo pauvre en gfx, ici le point fort est l'animation toujours à base de vecteurs. A la différence que la technique a changé, plus d'ombre chinoise ! Les filles qui dansent sont des digits vectorisées. Leurs corps étaient reconstitués avec des triangles de couleurs différentes, récréant ainsi une image fidèle à la digit originale. A tel point que lors de la diffusion de cette démo sur l'écran géant, tout le monde crut qu'il s'agissait de digits pures et dures ! L'aspect vecteur fut très largement atténué. Ce détail bien navrant explique sûrement la quatrième place de Spaceballs au concours. En fait en diffusant cette démo, on s'aperçoit très rapidement que le code de Lone Starr était négligé contrairement aux apparences. Bien sûr, le design et la scénographie des parts sont parfaits. 9 fingers, tout comme State of the Art deviendra très vite une référence.

Dreamdealers : Raging Fire

Raging in fire n'est pas réellement une démo comme on l'entend au sens commun. Il s'agit en fait de la démonstration d'une impressionnante routine de zoom codée par Redlight et Sync agrémentée d'une superbe image de Ra représentant une tête de buffle. Le tout sur un fond musical de "trash" made in Moby. Absolument génial ! Court, simple, mais efficace.

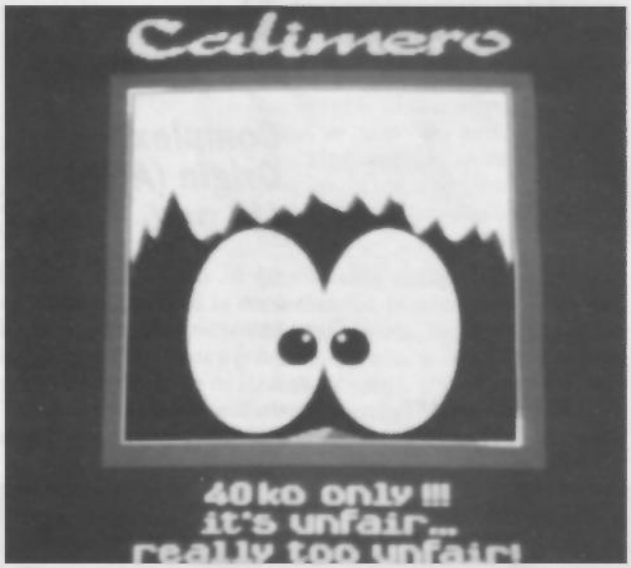
JUSTE POUR LE FUN...

Lors de la Party 3, de nombreux groupes présentaient des petites productions, apportant ainsi leur contribution au concours. Ce fut le cas notamment de Nolem avec "Graisse Antique" une parodie délirante de la Romantic Demo de Melon Dezign. Ici, la performance vocale est signée Pib/Syntex et Doh/CRB ! Toujours dans les petites prods, Melon présentait une intro "Chapeau Melon et Bottes de Cuir" codée par Shmoovy-shmoov, dans la ligné du délire actuel de Melon. "De la merde qui sent bon " comme diraient Shmoovy et Walt... Toujours dans le registre délire, la démo française Space Cake visant à faire la nique aux PC et ceux qui s'y croient un peu de trop...

LES INTROS DE LA PARTY III

Le concours d'intro 40 Ko fut riche, un peu moins d'une vingtaine en compétition. Trois d'entre elles se détachèrent du lot. En fait les trois premières du classement... Avec à la première place, Chaos de Vitual dreams, une intro très soignée mélangeant avec allégresse mapping de bitmap, cycling de tunnel bitmap et des rotation d'images diverses. A la deuxième place, venait Essence et son intro "D" au design excellent, des effets sympas, comme l'ourson en 3D et la rotation de son équivalent bitmap. Puis, à la troisième place on retrouve les Dreamdealers avec leur intro Toyzareus, un petit hommage au jeu Buble Buble. On y trouve de la 3D goureau par Redlight fort sympathique ! Là aussi, le design et les gfx sont parfaits. Le reste des intros était intéressantes mais d'un niveau inférieur. Bahh oui ! C'est dur d'accrocher le public avec seulement 40 Ko !

Intro de Paradox : Ouin ! 40 ko c'est trop injuste !



Ivory : Bizing (AGA)

À gauche : "Nine Fingers" par Spaceballs : adossez votre Amiga Revue à un mur, éloignez-vous de quelques mètres. L'illusion est parfaite, non ?

Bizing est la première production de ce tout nouveau groupe qui semble assez prometteur. Avec des gfx mignons tout plein, une musique sympa et des routines novatrices. Le design est très propre. Bizing est une one-file agréable. On y trouve des choses très sympathiques comme un zoom rotator d'une image de Cindy Crawford et une simulation de Mario Kart à l'aide d'une

11 Bd Voltaire 75011 PARIS
«Métro» : République

AMIE LE PRO.

Tél. : 43 57 48 20 - Fax : 43 57 10 01
ouverture : 9h30 - 12h30.13h30 - 19h00

PERIPHERIQUES

EXTENSIONS

AMIGA 500	
512 Ko sans horloge PROMO	220
512 Ko avec horloge	280
1 Mo s'accoupie avec 512 K	499
AMIGA 500 +	
1 Mo sans horloge	400
1 Mo avec horloge	480
AMIGA 600	
1 Mo avec horloge PROMO	480
2 Mo PCMCIA	990
4 Mo PCMCIA	1590
AMIGA 2000	
2 Mo extensible à 8 Mo	1490
4 Mo extensible à 8 Mo	1990
8 Mo extensible à 8 Mo	3390
AMIGA 1200	
PC 1208	voir ci-dessous

DISQUES DURS

AMIGA 500 OU 500 +	
Boîtier avec interface IDE + extension Mémoire de 0 à 8 Mo	
Boîtier seul	1190
40 Mo + 0 ko Ram	1790
130 Mo + 0 ko Ram	2490
210 Mo + 0 Ko Ram PROMO	2890
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 2000	
Carte contrôleur SCSI + extension Mémoire de 0 à 8 Mo	
Carte seule	990
80 Mo + 0 ko Ram	2790
120 Mo + 0 ko Ram	3290
170 Mo + 0 Ko Ram	3790
2 Mo de Ram	NC
AMIGA 1200	
Disque dur 2"1/2	voir ci-dessous
OVERDRIVE	voir ci-dessous

EXTENSIONS

A1208 Extension 32 bits pour AMIGA 1200
1 Mo extensible à 2 Mo + horloge + support coprocesseur 68881 ou 68882

1 Mo	2 Mo	4 Mo
1290 F	1690 F	1990 F

DISQUE DUR INTERNE

Disque dur 2" 1/2 pour AMIGA 600 et 1200
Livré avec vis, câble, notice, disquette d'installation + 10 Mo DP

40 Mo	80 Mo	120 Mo
1290 F	1590 F	2190 F

DISQUE DUR EXTERNE

Overdrive disque dur externe 3" 1/2 connecté sur port PCMCIA.

40 Mo	130 Mo	245 Mo
1590 F	2290 F	2890 F

DIVERS

Souris mécanique 300 dpi	110
Souris mécanique 400 dpi	160
Souris optique	350
Trackball	390
Crayon-Souris	310
Multistart 500 +	280
Multistart 600	350
Commutateur Souris/Joy	200
Alimentation A 500 PROMO	390

CABLES

Câble Péritel	100
Câble Midi	80
Câble Nul Modem	100
Câble Minitel	100
Câble disque dur	100
Câble imprimante	100
Boîte de rangement 75 disquettes	100
Boîte de rangement 100 disquettes	150

LECTEURS

Externe A 500/600/1200 PROMO	490
Externe + Blitz + Antivirus	690
Externe HD pour a 1200 1,76 Mo	1190
Interne A 500	490
Interne A 2000	590
Interne A 4000	NC
CD ROM A1200	1990
CD ROM A4000	2490

SON

Digital Sound Studio Plus	990
Home Music Kit PROMO	340
Interface Midi	390
Megamix Master	350
Simple Link	790
Virtual Synth	1290

MONITEURS

1085S	1290
1084S	1590
1942	3290
SVGA 14"	1890

GRAPHIQUE

Scanner 64 T Gris	990
Scanner 256 T Gris PROMO	1590
Scanner Couleur	NC
Tablette graphique 6T906	2990

VIDEO

GENLOCK	
G Lock PROMO	3390
GST 40 a	2290
GST Gold ASF	3690
GST Gold Pro	6690
DIGITALISATEURS	
V LAB-1200	3490
VIDI AMIGA 12	1190
DCTV PROMO	1990
VIDI 12 R	1890

IMPRIMANTES

Fournie avec câble parallèle

STAR LC 100 C	1490
STAR LC 24-100	1990
STAR LC 24-200 C	3290
STAR SJ 144	4390
CANON BJ 10 SX PROMO	1790
CANON BJ 200	2290
CANON BJ 600	4690
H.P Deskjet 510	2190
H.P Deskjet 550 C	4290
H.P Laser JET 4L	4950

DISTRIBUTEUR AMIGA DEPUIS 1985

PACK DINOSAURE

DE LUXE PAINT	
Référence de la création graphique	790 F
DIGITA WORDWORTH	
Traitement de texte	590 F
DIGITA PRINT	
Gestionnaire d'impression	490 F
OSCAR Jeu d'arcade	250 F
DENNIS Jeu d'arcade	250 F
Manette de jeu	120 F
Tapis souris	30 F
10 disquettes vierges	36 F
Valeur totale	2556 F

AMIGA 1200

Processeur 68EC 020
Vitesse 14 MHz
Ram 2 Mo
W.B. 3.0

Sans Pack **2490 F**
Avec Pack **2990 F**

Disque dur	sans Pack	avec Pack
40 Mo	3590 F	3990 F
80 Mo	3990 F	4390 F
120 Mo	4390 F	4790 F

AMIGA 4030

Processeur 68030
Vitesse 25 MHz
Ram 4 Mo
W.B. 3.0

8990 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	8990 F	9390 F
210 Mo	9290 F	9690 F
340 Mo	9890 F	10290 F

AMIGA 4040

Processeur 68040
Vitesse 25 MHz
Ram 6 Mo
W.B. 3.0

14690 F

Disque dur	sans Pack	avec Pack
120 Mo	14690 F	14990 F
210 Mo	14990 F	15290 F
340 Mo	15590 F	15890 F

NOUVEAU LA CONSOLE DE L'ANNEE !!!

AMIGA CD 32

+ 4 jeux + 1 manette = **2790 F**

JEUX DISPONIBLES					
PINBALL FANTASIES	320 F	CASTLES II	299 F	MICROCOSM	399 F
LABYRINTH OF TIME	229 F	PIRATES GOLD	299 F	**NOUVEAUTES ANNONCEES**	
TROLLS	299 F	JAMES BOND 2	299 F	LOTUS TURBO TRILOGY	299 F
WHALF'S VOYAGE	299 F	MORPH	299 F	AMIGA CD AMERICAN FOOT	299 F
NIGEL MANSELL	299 F	ALFRED CHIKEN	299 F	SEEK & DESTROY	259 F
ZOOL	299 F	CAPTIVE 2 / LIBERATION	349 F	DANGEROUS STREETS	239 F
DEEP CORE	299 F	D. GENERATION	269 F	SUMMER OLYMPICS	299 F
ARABIAN NIGHTS	149 F	OVERKILL & LUNAR C.	299 F	SUBT NINJAS	299 F
		SENSIBLE SOCCER 92/93	249 F	JURASSIC PARK	249 F

CARTE FULL MOTION VIDEO ..... 1690 F CONTROLE PAD ..... 190 F

PROMOTIONS

PAINTER 3D + PERSONNAL PAINT	~~880 F~~	500 F
HOME MUSIC KIT : digitaliseur sonore	~~550 F~~	340 F
HOME OFFICE KIT : intégré traitement de texte fichier tableur	~~990 F~~	590 F
PAGE SETTER II : traitement de texte mise en page	~~590 F~~	240 F
LECTEUR EXTERNE 5"1.4 : pour sauvegarde à faible prix	~~390 F~~	390 F

LOGICIELS

GRAPHIQUES

Brilliance	1600
De luxe Paint IV AGA	790
REAL 3D CLASSIC	990
REAL 3D PRO	3590
MORPH PLUS	1590
TRUE PAINT	890
FUN COLOR	790

PAO

Professional PAO 2.30	1590
PAGE SETTER	690
MUSIQUE	
BARS et PIRES JUNIORS	990
BARS et PIRES PRO	2490
De luxe Music Const.	1090

VIDEO

N°1 TITLER	570
VIDEO DIRECTOR	1590
SCALA VIDEO STUDIO	1990
BROADCAST TITLER SHR	1490
CINEMORPH	790

BUREAUTIQUE

EXELLENCE	590
FINAL COPY	990
PRO WRITE 3.3	490
TURBO PRINT	590
MAXIPLAN 4	450

DISQUETTES

Certifiées 100 % sans erreurs

	Par 10	Par 50	Par 100	Par 500
3"1/2 DF DD	3,60 F	3,30 F	3,00 F	2,80 F
3"1/2 DF HD	5,90 F	5,40 F	5,00 F	4,60 F

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et Moniteurs...
Délais Maximum 10 Jours
Devis gratuit ou Forfait
Réparation garantie 3 mois

LES PLUS D'AMIE

- **GARANTIE 1 an Pièce et Main d'Oeuvre**
- **CREDIT gratuit 3 mois ***
- **REPRISE de votre ancien matériel ****
- **REMISE pour tous achats groupés**

* après acceptation du dossier
** pour tout achat supérieur à 4000 F

COMMANDEZ

- Par téléphone au **43 57 48 20**
- Par Fax au **43 57 10 01**
- Par courrier en remplissant le coupon réponse ou sur papier libre

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....
TEL .....
MON ORDINATEUR : .....
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
Participation aux FRAIS D'ENVOI *			

*FRAIS D'ENVOI : Poste 50 F / Transporteur 150 F + par colis / C.R 70 F en sus.
❑ Chèque ❑ CCP ❑ Carte Bleue Date d'expiration
❑ Carte club AMIE
Date Signature

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables sous réserve de la limite des stocks disponibles.

"Arte" de Sanity.

routine qui émule le mode 7 de la Super NES. Le tout en temps réel, vous offrant la possibilité de faire mumuse à l'aide de la souris.

Pearl : Satisfaction Guaranteed (AGA)

En voilà une démo qui vient de loin ! D'Australie, mon frère ! Qui a dit que les démos étaient un phénomène typiquement européen... En dépit d'un design palot et de gfx un peu tristos, cette démo profite pleinement de la rapidité de l'Amiga 1200. On y trouve un dots tunnel ainsi qu'un tunnel en 3D survitaminés, tellement speed, qu'on finirait par avoir mal aux yeux. Ouhh la !! dangereux la démo de Pearl on risque la crise d'épilespie avec la langue qui sort de la bouche et tout plein de bave...

Arise : Melee

Cette production d'Arise s'apparente plutôt au genre dentro que démo. A savoir qu'il n'y a pas beaucoup d'effets. Cependant, certains d'entre eux sont intéressants comme la end part où l'on peut voir tout un chapelet de parallélépipèdes en vecteur se déhancher façon effet ruber avec un tracé d'une fractale sur l'une des faces en temps réel. Sympa, le reste est un peu classique.

LES NEWS DE LA SCENE

• Un nouveau groupe est né : Lego, dont le logo est repompé justement de Légo, la marque de jouets.

• Un autre nouveau groupe semble s'être formé lors de la Party 3 : Carambar Design. Première production prévue pour la Saturne Party 2.

• Ether du groupe Saturne a ouvert un magasin de jeux vidéos dans les environs de Chelles (77). Devinez le nom de la boutique : Saturne Games ! Bonne chance à lui.

• Hellstrom aimerait changer pour un pseudo à 2 syllabes et plus court style Mo-by ou Su-ny ou encore R-a. Peut-être deviendra t-il bon ainsi. N'hésitez pas à lui transmettre vos idées (pas de pseudos mégalos et pas de jeu de mots avec "cheval" ou "cadenas").

• Trance prépare une intro pour la Saturne 2 et une nouvelle série de packs. Pour y contribuer écrire à Falken, Yann Delmare, Résidence Nice-Paillon, Entrée A, 1 place de Tende, 06300 Nice.

• Aquila/Trance change son pseudo pour Slash.

• Sortie de la démo "Opium" de Heretia à la Saturne 2. Pas de risque d'enfumer la salle au moins ?

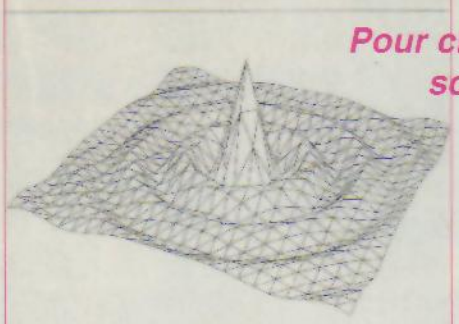
• Isch Crew prépare un slide-show.

• Tommy est désormais dans Decnite et change son pseudo pour "Highlight".

Merci à Falken/Trance pour avoir aider à rassembler ces quelques infos.

"Nine Fingers" par Spaceballs.

IMAGE - 3D



SCRIPT 3D
pour Sculpt Animate 4D
Sur Commodore Amiga

Le livre ..... ~~249F~~ **179F**
La disq. ..... ~~59F~~ **49F**
Livre + 1 disq ... ~~279F~~ **179F**

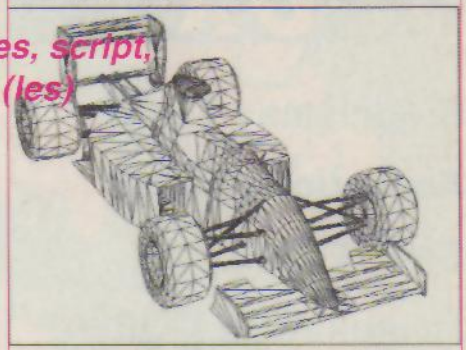
IMAGE - 3D

Pour chaque livre les exemples, images, script, scénarios, fichiers , ... sont sur la (les) disquette(s).

MAITRISER Sculpt Animate 4D
sur Commodore Amiga

Le livre ..... ~~139F~~ **119F**
Les 3 disq. ..... ~~129F~~ **99F**
Livre + 3 disq ... ~~229F~~ **169F**

IMAGE 3D
PRACTICE COMPUTING



IMAGINE
LA MODELISATION

Le livre ..... ~~199F~~ **139F**
Les 2 disq. ..... ~~99F~~ **69F**
Livre + 2 disq ... ~~259F~~ **189F**

Elles sont belles, nues, ne pensent qu'à ça et vous invitent à partager leur pensée !

Pack de 5 disquettes pleines de "coquines" 99F
(précisez sur votre commande pour Workbench 1.3, 2.0 ou 3.0)

Fichiers Objet 3D

1 seul fichier objet 3D NON COMPRESSE par disquette :
Plus besoin de décompresser chaque fichier, connaître son nom, prévoir de la place sur le disque dur, ... Une étiquette avec la référence et un dessin "fil de fer" de l'objet vous permet de trouver la disquette immédiatement et de le charger directement.

Amiga 3000
Format IMAGINE .. Réf AMIMA001
Format SCULPT .. Réf AMSCU00
Format ALADDIN .. Réf AMALA001
Format GEO ..... Réf AMGEO001

Crâne humain
Format IMAGINE : Réf AMIMA002
Format SCULPT : . Réf AMSCU002
Format ALADDIN : Réf AMALA002
Format GEO : ..... Réf AMGEO002

Vaisseau spatial
Format IMAGINE : Réf AMIMA004
Format SCULPT : . Réf AMSCU004
Format ALADDIN : Réf AMALA004
Format GEO : ..... Réf AMGEO004

Tank futuriste
Format IMAGINE .. Réf AMIMA005
Format SCULPT .. Réf AMSCU005
Format ALADDIN .. Réf AMALA005
Format GEO ..... Réf AMGEO005

Vaisseau arche
Format IMAGINE .. **Réf AMIMA011**
Format SCULPT .. **Réf AMSCU011**
Format ALADDIN .. **Réf AMALA011**
Format GEO ..... **Réf AMGEO011**

Pièces d'échiquier
Format IMAGINE .. Réf AMIMA003
Format SCULPT .. Réf AMSCU03
Format ALADDIN .. Réf AMALA003
Format GEO ..... Réf AMGEO003

Montre calculette
Format IMAGINE .. Réf AMIMA012
Format SCULPT .. Réf AMSCU012
Format ALADDIN .. Réf AMALA012
Format GEO ..... Réf AMGEO012

1 fichier objet 3D 89F
3 fichiers objet 3D 199F
5 fichiers objet 3D 249F
10 fichiers objet 3D 369F

Squelette humain
Format IMAGINE : Réf AMIMA016
Format SCULPT : . Réf AMSCU016
Format ALADDIN : Réf AMALA016
Format GEO : ..... Réf AMGEO016

Epée
Format IMAGINE .. Réf AMIMA009
Format SCULPT .. Réf AMSCU009
Format ALADDIN .. Réf AMALA009
Format GEO ..... Réf AMGEO009

Androïd
Format IMAGINE : Réf AMIMA015
Format SCULPT : . Réf AMSCU015
Format ALADDIN : Réf AMALA015
Format GEO : ..... Réf AMGEO015

Moto futuriste
Format IMAGINE .. Réf AMIMA014
Format SCULPT .. Réf AMSCU014
Format ALADDIN .. Réf AMALA014
Format GEO ..... Réf AMGEO014

Autruche mécanique
Format IMAGINE : Réf AMIMA010
Format SCULPT : . Réf AMSCU010
Format ALADDIN : Réf AMALA010
Format GEO : ..... Réf AMGEO010

Chasseur spatial
Format IMAGINE .. Réf AMIMA006
Format SCULPT .. Réf AMSCU006
Format ALADDIN .. Réf AMALA006
Format GEO ..... Réf AMGEO006

Boîte d'allumettes
Format IMAGINE .. Réf AMIMA013
Format SCULPT .. Réf AMSCU013
Fort ALADDIN ..... Réf AMALA013
Format GEO ..... Réf AMGEO013

Silhouette robot
Format IMAGINE .. **Réf AMIMA017**
Format SCULPT .. **Réf AMSCU017**
Format ALADDIN .. **Réf AMALA0117**
Format GEO ..... **Réf AMGEO017**

Silhouette humaine
Format IMAGINE : Réf AMIMA007
Format SCULPT : . Réf AMSCU007
Format ALADDIN : Réf AMALA007
Format GEO : ..... Réf AMGEO007

Grenade
Format IMAGINE .. Réf AMIMA008
Format SCULPT .. Réf AMSCU008
Format ALADDIN .. Réf AMALA008
Format GEO ..... Réf AMGEO008

BON DE COMMANDE à remplir (ou une photocopie)

Type d'Amiga : .....
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Mode de règlement :
- chèque - mandat - mandat adm. - contre remboursement (+29F de frais)

Vous envoyez votre commande + le règlement à : **Club Français Du Logiciel**
16 Quai J-B Baptiste Clément 94146 ALFORTVILLE CEDEX

Article	Qté	Prix Total

Si la place vous manque rédigez votre commande sur une feuille à part (sans oublier les frais de port)

Participation aux frais de port et d'emballage (envoi en recommandé):
Achat de 0F à 500F : **29F**
de 501F à 1000F : **49F**
de 1001F et plus : **69F**

Sous-total .....
Port .....
Total .....

Les prix indiqués sont TTC et valables jusqu'au 28/02/94

Toutes les marques citées sont déposées

Graphisme : 15/20

Animation : 17/20

Son : 16/20

Jouabilité : 17/20

Durée de vie : 17/20

TOTAL : 82/100

BUBBA'N S

DEUX AMIS INSÉPARABLES : BUBBA ET STIX.

D'un côté Bubba : sous ces dehors nonchalant, genre grand bêta au sourire charmant, style allumé glandu on ne peut plus sympathique se cache un humain d'une rare vivacité. Camionneur de profession, il a donc une salopette démesurée pour une carrure de vers de terre croisée avec un spaghetti. De l'autre Stix : un extraterrestre qui a la forme d'un bâton, d'un bout de bois, à la tignasse verte avec deux yeux sympathiques. Fidèle ami de Bubba, c'est lui qui lui permet d'échapper à toutes les situations catastrophiques et humoristiques qui font de ce jeu de plateau un must.

Vous dirigez nos deux compères à travers cinq niveaux de plus en plus déments. Le scénario est à l'image du jeu, loufoque. Boubba est un camionneur qui transporte des animaux vers les zoos. Dans l'espace, un extraterrestre est à la recherche de spécimens pour le Urfunkle T. Floink's Theme Park & Zoo, un des zoos les plus célèbres de sa planète. Il enlève donc Bubba afin de ramener cet étrange représentant d'une race tout aussi bizarre. Le vaisseau s'écrase sur une planète. Tous les spécimens sont lachés... A Bubba et à Stix la liberté et le retour vers la terre.

Malgré le nombre limité de niveau, ces derniers sont variés et d'excellente qualité graphique. La forêt, l'épave de votre vaisseau, un volcan, des marécages,

l'astroport (où vous devriez y trouver le vaisseau en partance pour la terre), tels sont les lieux qui feront de ce jeu une suite de fous rires. Entre chaque niveau, vous profiterez d'un Stage-Bonus, rempli d'humour lui aussi, qui vous permettra de gagner des vies et des bonus en un temps limité. Au premier niveau, tous les arbres du second plan vous regardent lorsque vous avez le dos tourné... Les sons ne sont pas en reste et ponctuent toutes vos actions ou celles des individus que vous rencontrerez. Le scrolling est d'excellente qualité et pratiquement en plein écran. A noter aussi que comme tout bon jeu de plateau qui se respecte, l'action s'étend non seulement de long en large mais aussi de haut en bas.

DE L'HUMOUR ET DE LA STRATÉGIE

Les deux sont mélangés. Toutes les actions de Bubba se font sur Stix qui modifie le monde ambiant. Ainsi, au premier niveau, Bubba enfoncera Stix dans un trou pour monter plus haut. Il pourra le lancer afin de tuer à distance ses ennemis, l'utiliser comme levier pour faire tomber des pierres. Au second niveau, il s'en servira pour activer des

STIX

mécanismes, touiller des soupes qui feront le ravissement de certains extraterrestres. L'intérêt du jeu consiste donc à trouver toutes les actions possibles de Stix afin de résoudre des énigmes tordues et hilarantes.
Aller, je vous en donne une pour le plaisir, à un certain moment, Bubba lancera Stix en hauteur afin de mouvoir une pierre qui tombera sur un extraterrestre pustuleux qui ronfle. Rebondissant sur son dos, la dite pierre retournera vers la place précédente de Bubba, qui a dû décamper pour l'éviter. Ainsi, Bubba, récupérant Stix, pourra se servir de cette pierre pour monter sur un contrefort. Un peu plus loin, lui même se servira de ce fameux extraterrestre pustuleux pour rebondir et éviter des pieux/épines. Des coups tordus comme ça il y en a toutes les deux minutes ! Ce mélange d'humour bon enfant et de stratégie/action fait plaisir à voir et surtout à jouer.

Fiche technique

Genre : Plates-formes
Support : Tous les Amiga
Editeur : Core Design
Distributeur : Virgin
Nombre de joueurs : 1
Nécessite 1 Mo de Ram minimum et 1 joystick.
Pas d'installation sur disque dur.
Ecrans en anglais, manuel en français.

COMPARATIF :

BUBBA'N STIX VS ROBOCOD 2

Robocod 2 est l'équivalent le plus proche de Bubba'N Stix en tant que jeu de plateau. Graphiquement, Bubba'N Stix est plus beau malgré le fait que Robocod 2 ne soit pas en reste non plus avec les scrollings multidirectionnels et différentiels. Cependant, les animations de fond apportent un plus indéniable à Bubba'N Stix. Musicalement, les bruitages de Bubba'N Stix m'ont fait craquer tant ils sont en accord avec les actions de nos héros. Est-il la peine de vous parler de l'humour pour vous dire que Bubba'N Stix m'a séduit ? Robocod 2 reste cependant de bonne facture bien que totalement écrasé par l'humour de Bubba'N Stix.

L'avis de Mathieu, 9 ans

C'est très agréable de trouver des jeux jouables et distrayants. Ca faisait longtemps que je ne m'étais pas pris autant de fou rire devant un écran vidéo. Bien plus qu'un simple jeu vidéo, il s'agit ici d'une bande dessinée d'excellente qualité où vous dirigez les héros. Ne les faites pas trop patientez ! Si Bubba reste inactif trop longtemps il fera à chaque fois une action différente (on en compte une dizaine en tout !) comme jouer de la flute en utillisant Stix, se mettre les mains dans les poches, vous regardez en grimaçant... Même lorsque l'on intervient pas directement le jeu est amusant !

Graphisme : 16

Animation : 15

Son : 16

Jouabilité : 18

Durée de vie : 15

TOTAL : 80 / 100

CANNON FODDER

"WAR ! NEVER BEEN SO MUCH FUN !"

Dès la musique d'introduction le ton est mis. D'excellente qualité (elle pourrait même être un hit sur les bandes FM), elle vante la guerre telle qu'elle est dans le jeu. Vous y dirigez des petits soldats un peu comme dans l'antique Ikarl Warrior ou l'antédiluvien Commando. En faite, vous intervenez sur les mouvements et tirs du leader. Les autres hommes suivant ce dernier. C'est un véritable plaisir que de tuer les ennemis au fusil, grenade, ou bazooka. Ils rebondissent à chaque nouveau tir, dans de superbes cris d'agonie. Au début de chaque nouvelle mission, vous verrez l'entrée de votre académie à Boot Hill ou de nouvelles recrues (360 au total) attendent que les actuels soldats meurent afin de prendre leur place. C'est aussi à partir de cet écran qu'il vous sera possible de sauvegarder ou de reprendre un jeu en cours.

Une visite touristique à travers le monde... C'est avec 24 missions que vous vous promenerez de par le monde. La difficulté est bien dosée puisque chacune de ces missions a un objectif différent et peut être décomposée en 6 étapes au maximum. Vous vous promenerez dans la jungle où il faudra se méfier particulièrement des sables mouvants. "Chaque fois qu'on a voulu mettre des panneaux d'avertissement, ils ont disparu, alors attention." (dixit la notice).

L'artique est très sympa, surtout en ce qui concerne les glissades. Le désert avec ses cactus, la lande avec ses ravissants cottages, et la base souterraine avec ses agressifs ennemis, seront aussi les sites où ils vous faudra combattre.

L'action est vue de dessus. Chaque région est totalement différente des autres. Chaque stage (s'il y en a plusieurs par région), vous fait découvrir une autre carte. Les graphismes sont très fins et riches en détails. Le scrolling multidirectionnel est parfait. Les objectifs des missions sont aussi variés que les décors : tuer tous les ennemis, détruire les bâtiments ennemis, libérer les otages, enlever le leader ennemi, protéger ou ramener les civils chez eux.

LA PANOPLIE DU PARFAIT PETIT SOLDAT

Pour être un parfait petit soldat, il faut savoir viser, savoir récuperer des grenades et des bazookas. Ces armes permettent de détruire des bâtiments sans trop de difficulté. La portée des bazookas est supérieur à celle des grenades. Le parfait petit soldat doit éviter les hélicoptères, chars, jeeps et autoneiges ennemis. S'il en a l'occasion, il pourra les piloter. Il existe deux types d'hélicoptères dont le Destructeur qui est armé de bombes, de roquettes et missiles. Il en va de même pour un des deux modèles de jeep. Les chars sont aussi lents que robustes. Les véhicules ne seront pas accessibles aux premiers niveaux du jeu. Bien évidemment, vos soldats commencent au bas de l'echelle et gravissent tous les échelons des grades militaires (16 au total). Ce qu'ils y gagnent ? Des tombes plus belles que les autres devant l'entrée de votre académie...

L'avis de Mathieu, 9 ans

Ce jeu est vraiment sympa. C'est un réel plaisir de s'amuser tout en évoluant dans de superbes niveaux. En effet, ces derniers sont variés. On ne finit pas le jeu en quelques minutes. Loin de là ! La difficulté bien dosée n'y est pas pour rien. La possibilité de pouvoir diviser son équipe, afin d'encercler les ennemis par exemple, confère un côté stratégique enrichissant à cet excellent jeu d'action.

Fiche technique

Genre : Action
Support : Tous les Amiga
Editeur : Sensible Software
Distributeur : Virgin
Nombre de joueurs : 1
Nécessite 1 Mo de Ram minimum.
Pas d'installation sur disque dur.
Ecrans et manuel en français.

METRO :
OBERKAMPF
sortie rue
Jean-Pierre THIMBAULT

VIDEO INVASION

TEL : 48 07 27 57
FAX : 48 07 08 95
ouverture du lundi au samedi de 10h15 à 19h00 sans interruption

19 Bd Voltaire - 75011 PARIS

LA PROMO DU MOIS !
AMIGA 1200 HD 80 Mo +PACK CADEAU
4190 Frs

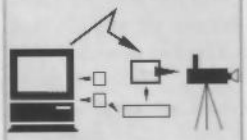
CD 32
FULL MOTION VIDEO DISPONIBLE !
LES PREMIERS TITRES DIPONIBLES
BLACK RAIN - STAR TREK VI - TOP GUN
LES NUITS FAUVES
BRYAN ADAMS - A.LLOYD WEBBERS
BON JOVI : KEEP THE FAITH
Les prix varient de 150 Frs à 195 Frs

UNIQUE EN FRANCE !!!

STATION VIDEO MULTIMEDIA EN DIRECT :

En demonstration permanente

Amiga 4000
G-LOCK
DCTV
SCALA
VIDEO



SANS RENDEZ-VOUS

JEUX AMIGA

AIR COMBAT PATROL	229
ALIEN 3	239
ALIENBREED II	279
BLASTAR	159
BODYBLOWS GALACTIC	249*
CAMPAIGN II	299
CANNON FODDER	299
CONTINENTAL CIRCUS	169
COOL WORD	159
DISPOSABLE HERO	269
DUNE II	289
ENTITY	189
EXTASE	99
FRONTIER ELITE II	279
GENESIA	269
GLOBDULE	279
GOBLINS 3	279
HIRED GUNS	249
ISHAR II	299*
JIM POWER	149
KID GLOVES II	189
KYRANDIA	159
LEMMINGS 3	249
POPULOUS II	179
POWER MONGER	149
PREMIER MANAGER II	149
PREMIUM (COMPIL)	179
ROBOCOP	149
SPACE HULK	219
SYNDICATE	249
THEATER OF DEATH	269
THE CHAOS ENGINE	259*
WAXWORKS	149
WIZ'N AND LIZ	259
ZOOL II	259
ZYCONNIX	129

*jeux spécial 1200

JEUX CD 32

DISPONIBLE :

ARABIAN NIGHTS
D GENERATION
JAMES POND 2
LIBERATION
NIGEL MANSELL'S
OVERKILL LUNARC
PINBALLFANTAISIE'S
SENSIBLE SOCCER
MORPH
SLEEP WALKER
TROLLS
WHALE'S VOYAGE
ZOOL

NOUVEAUX JEUX COURANT JANVIER
DRACULA - MIRAGE
MICROCOSM - TFX...

Manette CD 32 DISPO

CONFIGURATIONS

AMIGA CD 32 + 2 JEUX OSCAR ET DIGGER	DISPO	2490 Frs
AMIGA 1200	DISPO	2490 Frs
AMIGA 1200 + PACK DESKTOP WORLDWORTH - PRINTMASTER DELUXEPAINT IV AGA DENIS LA MALICE - OSCAR	DISPO	2990 Frs
AMIGA 1200 + DD 80 Mo	PROMO	4190 Frs
AMIGA 4000/30 DD 120 Mo 4 Mo DE RAM 25 Mhz	DISPO	8990 Frs
AMIGA 4000/40 DD 120 Mo 6 Mo DE RAM COPRO 68882 25 Mhz	DISPO	14990 Frs

REPARATIONS

REPARATIONS DES AMIGA, ATARI, PC EN **1H**
OU SOUS UNE SEMAINE
(FORFAIT)

Réparations d'imprimantes, consoles, moniteurs...

EXTENSIONS

AMIGA 1200

2 Mo 16 bit	945 Frs
1 Mo 32 bit	1490 Frs
2 Mo + copro 32 bit	1990 Frs
4 Mo + copro 32 bit	N.C
8 Mo + copro 32 bit	N.C

AMIGA 500/500+

512 Ko sans horloge	245 Frs
512 Ko avec horloge	280 Frs
1.5 Mo avec horloge	879 Frs

OCCAZ AMIGA-ATARI

AMIGA 500	990 Frs
AMIGA 500 plus	1090 Frs
AMIGA 600	990 Frs
ATARI 520 ST/E/F	890 Frs
ATARI 1040 ST/E/F	990 Frs

ALIMENTATION, CABLAGES, SOURIS : FOURNIS
MATERIEL GARANTIE 6 MOIS

MONITEURS

OCCASIONS DE 990 Frs à 1100 Frs GARANTIE 6 MOIS

NEUFS

1083 S	1890 Frs
1085 S	1490 Frs
1942 PROMO	3190 Frs
SVGA	1990 Frs

Nous rachetons votre ancien moniteur

LECTEURS

INTERNE - EXTERNE

Externe A500/1200	540 Frs
Externe HD AMIGA	1290 Frs
Externe ATARI	540 Frs
Interne A500	490 Frs
Interne A2000	540 Frs
Interne HD A1200	N.C
Interne ATARI	490 Frs

VIDEO

EN DEMO

Vidi 12	990 Frs
DCTV	1990 Frs
GST 40	2290 Frs
GST GOLD AF	2490 Frs
Scala Titler	590 Frs
Scala MM 211	1990 Frs
Deluxe Paint AGA	850 Frs
Morph Plus	1550 Frs
G-Lock	3490 Frs

Pour l'achat d'une configuration, nous reprenons votre ancien AMIGA ou ATARI

IMPRIMANTES

CANNON BJ-10SX	1850 Frs
CANNON BJ-200	2590 Frs
CANNON BJ-300	2490 Frs
HP DESKJET 550 C	4490 Frs
HP DESKJET 510	2490 Frs

PERIPHERIQUES DIVERS

Scanners à main	1250 Frs
Interface Midi	390 Frs
Digital Sound Studio	550 Frs
Home music Kit	390 Frs
Maxiplan 4	450 Frs
Cartouches d'encre BJ-10	199 Frs
Cartouches d'encre BJ-200	259 Frs
Alimentation A500/600/1200	540 Frs
Video Tool /PC	790 Frs
QJ II PILOT	99 Frs
PYTHON 1 M	189 Frs
SPEED KING(AM-AT)	189 Frs
SPEED KING(PC)	249 Frs
Disquettes 3.5" DD	3.90 Frs
Disquettes 3.5" HD	5.90 Frs
Disk Expander	349 Frs
Video Back up System	550 Frs
Final Copy II.2	890 Frs
Chargeur F/F Cannon BJ	550 Frs
Cable peritel	190 Frs
Souris AMIGA	190 Frs
Souris PC	150 Frs
Enceintes PC	149 Frs
DSS+ (logiciel de musique)	990 Frs

JEUX AMIGA ET ATARI D'OCCASION 100 Frs

DISQUES DURS

AMIGA 1200

HD 40 (2.5")	1290 Frs
HD 60 (2.5")	1490 Frs
HD 80 (2.5")	1790 Frs
HD 120 (overdrive)	2190 Frs
HD 250 (overdrive)	3290 Frs
Boitier pour D.D	850 Frs

AMIGA 500/500+

HD 60 (contrôleur et D.D)	2190 Frs
HD 80 (contrôleur et D.D)	2490 Frs
HD 120 (contrôleur et D.D)	3190 Frs
ALFADATA (boitier pour D.D)	1190 Frs

COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE

A retourner à l'adresse indiquée en en-tête de cette page

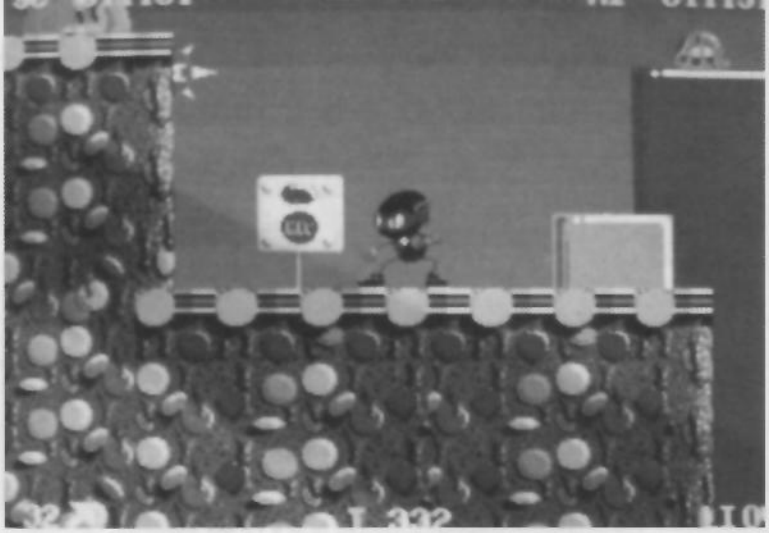
NOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

Règlement par chèque (bancaire ou postal) Date: Signature:

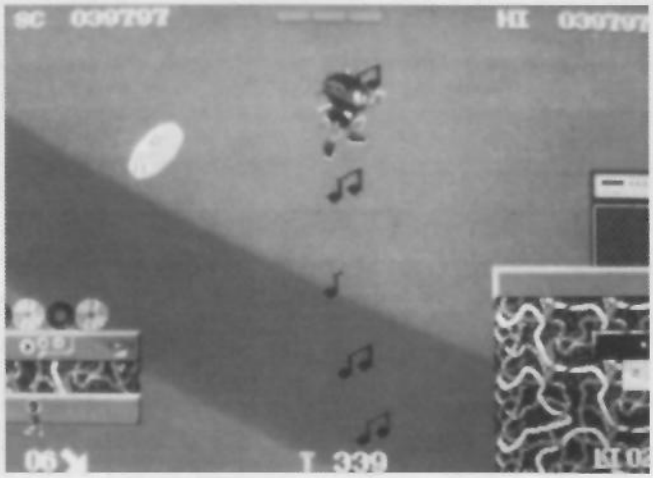
DESIGNATION	QTE	MONTANT
Frais d'envoi : 50 Frs accessoires 100 Frs pour ordinateur.		



SPÉCIAL ZOOL : LE GUIDE COMPLET

Nos SOS-Jeux de ce mois-ci sont quasi-entièrement dédiés au Ninja de la Nième Dimension, Zool. Si cette formule vous intéresse, si vous préférez avoir chaque mois un dossier complet sur un jeu précis, n'hésitez pas à me le faire savoir.

Un jour, Saint-Draume (l'être branché sur Minitel) s'adresse à moi et me dit : "Sébastien, ton principe de donner des heures de téléchargement est excellent et digne de moi (la modestie n'est pas son point fort...). Cependant, sois plus généreux. Je lui repondis : "bien, ô Saint-Draume, il en sera fait selon ta volonté d'être cyberpunk". C'est pourquoi désormais, pour un plan ou une solution entière d'un jeu, je vous offre carrément, directement, franchement cinq heures de connexion gratuite. Pour une astuce, un tips, un cheat ou quoi que ce soit d'autre, vous gagnerez toujours une heure de connexion gratuite. Surtout n'oubliez pas de préciser votre adresse sur le courrier que vous m'envoyez.



Zool !

1) Les armes de Zool

La "Bombe" détruit tous les ennemis autour de Zool.
Le "Double-Zool" divise Zool en deux : son double suivra toutes les actions du premier. Il peut donc tirer deux fois plus que d'habitude.
Le "Zool Sauteur" permet de franchir certaines altitudes.
Le "Bouclier" rend notre Ninja invulnérable pendant quelques temps.
Les "Bonus Temps" permettent de... gagner du temps.
Le "1UP" est le traditionnel bonus qui donne une vie supplémentaire.

2) Les niveaux

Le Monde des Sucreries

Monde 1.1 : Zool peut y gagner quelques Bonus et Extra Life en utilisant son attaque de l'épée volante. Le premier mur à droite après la seconde borne de reprise peut être détruit afin d'avoir un super bonus. Juste au dessus de cette même borne, il y a une plateforme qui mène à un Extra Life.

Monde 1.2 : la solution la plus simple consiste à ne pas traîner en prenant un bouclier. Vous pourrez ainsi franchir tout le niveau.

Monde 1.3 : vous y rencontrerez différents panneaux écrits "hit". Frapper le premier et le troisième afin de gagner un super bonus. Pour finir le niveau, il y a deux solutions : la première consiste à fricoter avec le Boss de fin de niveau. Il faut alors, lorsqu'il est à l'écran, rester à la gauche et sauter lorsque le bonbon à la menthe lance ses bombes. La seconde manière est plus simple, puisqu'il suffit d'attendre que le bonus descende en dessous de 50. Détruire alors le mur sur la droite, au début du niveau, afin de pénétrer dans une pièce secrète remplie de bons, d'Extra Time et de deux vies. Il devrait même y avoir une sortie pour passer au monde suivant.

Le Monde de la Musique

Monde 2.1 : repérer les télécommandes qui sont les bornes de reprise. Les micros détruits avec l'attaque de l'épée donnent des bonus. Sauter dans la cloche afin de vous protéger de nombreux ennemis. Juste à côté de la première borne de reprise, il y a une entrée secrète invisible. C'est grâce à celui-ci que vous pourrez rentrer dans la seconde pièce secrète. Pour ce faire, il faut sauter sur la note grise, blanche, noire, rouge et verte (dans cet ordre).

Monde 2.2 : avis aux mélomanes ! Le premier piano est tout particulièrement conseillé afin d'obtenir des bonus. Utilisez les notes marrons, jaunes, rouges, oranges et vertes pour rentrer dans une pièce cachée. Sur ce même piano, utilisez ce coup-ci les notes marrons, oranges, vertes, bleues foncées pour gagner une vie supplémentaire. Le dernier piano (à la fin du nivau) vous mènera à la sortie si vous utilisez les notes rouges, jaunes, bleues claires, et bleues foncées.

Monde 2.3 : essayez de ne pas perdre de temps dans ce niveau surtout si ce dernier vous est compté. Pour le Boss, débrouillez-vous ! Non, sérieusement, pour tuer la "guitare meurtrière de Jimmy", il faut lui tirer dessus lorsque ses yeux sont ouverts. Il faut rester absolument près du bord gauche de l'écran.

Le monde des Fruits

Monde 3.1 : les bananes font office de borne de reprise. Les Bonus peuvent être gagnés en s'accroupissant et en tirant du sol les radis ou encore en s'attaquant sauvagement à quelques carottes. N'hésitez pas à prendre un peu de temps afin de détruire les grappes qui tombent pour vous revitaliser. Essayez d'aller le plus haut possible car près de la sortie se trouve une Vie. S'il semble vous manquer quelques bonus, partez et essayez de trouver un autre chemin.

Monde 3.2 : frappez le premier mur à droite afin d'avoir tout plein de bonus. N'oubliez pas pour autant de rebondir sur le convercle de la boîte pour avoir un extra bonus et une vie supplémentaire.

Rebondissez sur celles-ci pour obtenir une vie supplémentaire. Pour tuer le Boss, il vous faut d'abord tirer sur le réveil (qui est indestructible) afin de réveiller la banane. (Tous les jours, je réveille des bananes en tirant sur réveil, si, si, je vous le promets). Pas de conseil bien précis pour l'éliminer, sinon qu'il vous faut rester à gauche de l'écran et tirer en même temps.

Le Monde des Outils

Monde 4.1 : les blocs de bois avec des clous à l'intérieur sont les zones de reprise. Allez à droite du départ jusqu'à la première plate-forme de bois. Ammenez Zool en haut et sautez à gauche lorsque vous êtes à l'extrémité gauche de la

Monde 3.3 : frappez le premier mur pour avoir des bonus. Répétez cette opération sur celui qui se trouve près d'un arbre. Continuez jusqu'à ce que vous trouviez une série de boîtes de conserves de fruits. gauche de la plateforme (à gauche, donc). Vous devriez normalement entrer dans le troisième shoot'em up.

SOS

Une place est disponible ici pour toutes vos questions. Envoyez les nous, nous les publierons. Le mois prochain, nous présenterons quelques SOS, comme ce mois-ci. Ceux qui y répondront, gagneront quoi ? des heures de connexion gratuite, évidemment !

Y-a-t-il une méthode simple pour passer le dernier niveau de Dune II ? (François, Paris)

Je suis bloqué dans Battle Isle 93', recherche désespérement, méthode stratégique. (Fred, Paris)

Dans Blade of Destiny, cherche solution, aide et plans... (Guillaume, Rosny)

1 - Allez-vous attendre la destruction de votre disque dur ?
2 - Pourquoi se compliquer la vie lors du patchage ?

A.B.E. EST INCONTOURNABLE

De la plus simple des disquettes au plus compliqué des disques durs Hards, Softs ou Caches de plusieurs Giga-Octets, tous vos supports de données utiliseront probablement un jour ou l'autre A.B.E. car c'est devenu le meilleur logiciel dédié... et en plus il est en français.

Il peut tout aussi bien réparer en automatique et vous apprendre la structure des **disquettes** ou des **disques durs**, que modifier en profondeur tous vos logiciels (jeux, démos et utilitaires). Mettre une vie infinie ou une invisibilité devient ainsi un jeu d'enfant.Traduire un logiciel étranger devient vraiment évident.

Tous les tests démontrent que son **réparateur** ne laisse souvent "que" 0 % d'erreur quand les autres logiciels en laissent encore 88 % et pour optimiser tous vos **jeux** et autres **démos**, vous **pouvez aussi l'arrêter** à chaque anomalie : il vous propose alors sa solution et ses explications précises de sa suggestion. Demandez-nous le paquetage de démonstration (50 FF et aucun frais de gestion) et vous comprendrez...

Son **éditeur** sait reconnaître tous les volumes Amiga. En mode normal le format est adapté à chaque valeur rencontrée et vous pouvez utiliser les anciennes présentations hexadécimales ou ascii. Pour vous aider, son aide en ligne intégrée agit en direct et sait vous informer sur tout ; sa touche **Help** vous montre de nombreux écrans d'aides graphiques et textuels entièrement reconfigurables.

Grâce à son **incroyable avance technologique**, A.B.E. arrivait déjà à tester et à afficher toutes les valeurs présentées à l'écran quand les autres logiciels commençaient à peine leur seul affichage ; la dernière version 3.055.E, amélioration des derniers tests publiés, sait également fonctionner sur les très gros disques durs de plusieurs Giga-Octets. Mieux encore, les **sources de nombreux utilitaires** ou **routines** du logiciel vous permettront de mieux savoir comment programmer efficacement tout en respectant totalement le système multi-tâches Amiga... le didacticiel A.B.E. est aussi éditeur de textes, convertisseur, chercheur d'occurrence illimité, anti-virus, super calculatrice, comparateur, afficheur d'images, et bien d'autres choses.

Demandez-nous le paquetage de démonstration d'A.B.E.
(50 FF et aucun frais de gestion) et vous comprendrez...

COMPRENDRE LA PROGRAMMATION

Entièrement en français et abondamment commentés, ces cours sont constitués de disquettes sources pleines à craquer qui vous apprendront toute la programmation élégante et professionnelle du système Amiga (utilitaires, jeux et démos). Pour la maîtrise totale.

ANNABELLA GFA : en 8 disquettes. Comprend aussi la syntaxe et les explications (en français) de la dernière version du GFA 3.52 et du compilateur 4.0.

JENNIFER AMOS : en 5 disquettes. Comprend aussi les dernières mises à jour 1.36 avec toutes les syntaxes et leurs explications (en français évidemment).

MISE A JOUR AMOS PRO : c'est la dernière disquette de mise à jour de votre Amos Pro précédant la sortie du compilateur.

LA BIBLE CORRIGÉE : c'est l'important travail de correction des codages réalisé sur le seul (?) ouvrage français de référence parlant de l'Amiga.

ArtioDactyl France Informatique - Pierre Philippe Launay
Résidence les Cottages - 83, Rue André Theuriet
F-63000 CLERMONT-FERRAND FRANCE

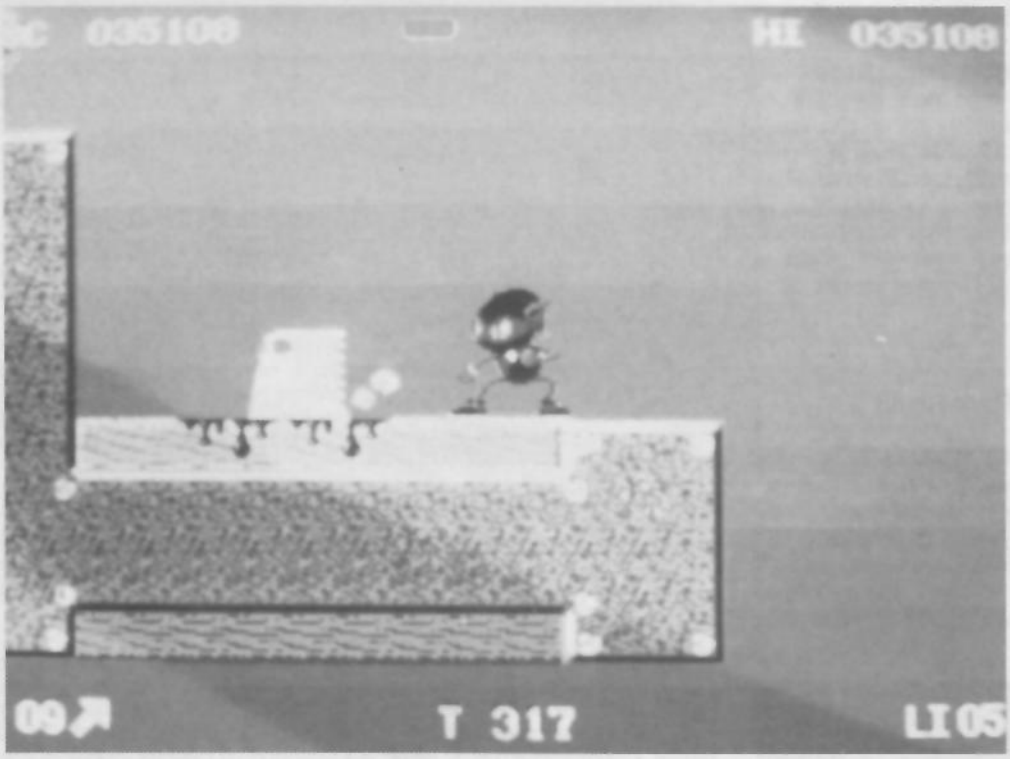
A.B.E. 3.055.E	609 FF*	5 disquettes, le livre d'A.B.E., coffret de luxe. (environ 130 FS, 2 948 FB)
Démonstration A.B.E.	50 FF*	2 disquettes. (environ 20 FS, 416 FB). Pas de frais de gestion.
Annabella GFA	370 FF*	8 disquettes, coffret de luxe. (environ 113 FS, 2 371 FB)
Jennifer Amos	215 FF*	5 disquettes, coffret de luxe. (environ 66 FS, 1 377 FB)
Mise à jour Amos Pro	35 FF*	1 disquette. (environ 11 FS, 224 FB)
La Bible corrigée	65 FF*	1 disquette. (environ 20 FS, 416 FB)
L'intégrale de l'auteur	1 155 FF*	tout ci-dessus (20 disquettes + manuel + coffret) + urgent.

RÉDUCTION Amiga Revue	- 130 FF	si votre commande hors frais de gestion dépasse 605 FF et est reçue avant le 28 février 1994 (sauf Intégrale et Ultra Urgent).
	- 32 FF	supplémentaire si votre commande hors frais de gestion dépasse 640 FF et est reçue avant le 20 février 1994.

* Mise à jour A.B.E. 3.055. E : envoyez vos disquettes originales + version 3.x = 50 FF, 2.x = 217 FF, 1.x = 301 FF.
* Frais de gestion : France européenne par envoi normal 28 FF ou urgent 37 FF. DOM-TOM normal 35 FF ou urgent 85 FF. Etranger par mandat postal 37 FF, par chèque bancaire 80 FF.

Envoi ULTRA URGENT	101 FF	Envoi en contre-remboursement colissimo dès la validation de votre appel.

L'intégrale ~~1 331~~ 1 155 FF



Monde 4.2 : ne loupez surtout aucun des bonus qui sont visibles car ils sont loin d'être nombreux !

Monde 4.3 : probablement un des niveaux les plus difficiles du jeu ! Le pire est qu'il n'y a pas de technique précise si ce n'est qu'il faut être particulièrement attentif et prendre le temps de prendre tous les bonus qui jalonnent votre parcours. La perceuse géante est le terrible boss de fin de niveau. Visez ses yeux aussi vite que possible en se dirigeant vers ces derniers, toujours aussi vite que possible !!!

Le Monde des Jouets

Monde 5.1 : la reconnaissance des bornes de reprise est facilement identifiable tellement ces dernières sont sympathiques. Rappellez-vous que vous ne pouvez rester que sur les blocs rouges et verts, et surtout pas les bleus et les oranges. Allez du départ jusqu'au panda géant qui vous donnera tout plein de Bonus. Sautez à partir de la colonne bleue, vous devriez découvrir la dernière salle secrète.

Monde 5.2 : très semblable au monde précedent. Vous ne devriez donc pas avoir de difficulté particulière pour le franchir.

Monde 5.3 : faites particulièrement attention aux trous avant de vous jeter dedans ! Un moment donné, vous devriez d'ailleurs rencontrer plusieurs trous similaires. Descendre le sixième trou pour progresser. Pour tuer Robie le robot, tirez sur sa tête, mais méfiez-vous lorsqu'il va ouvrir sa cage thoracique, car, c'est à ce moment précis qu'il vous tirera dessus.

Le Monde de la Fête Foraine

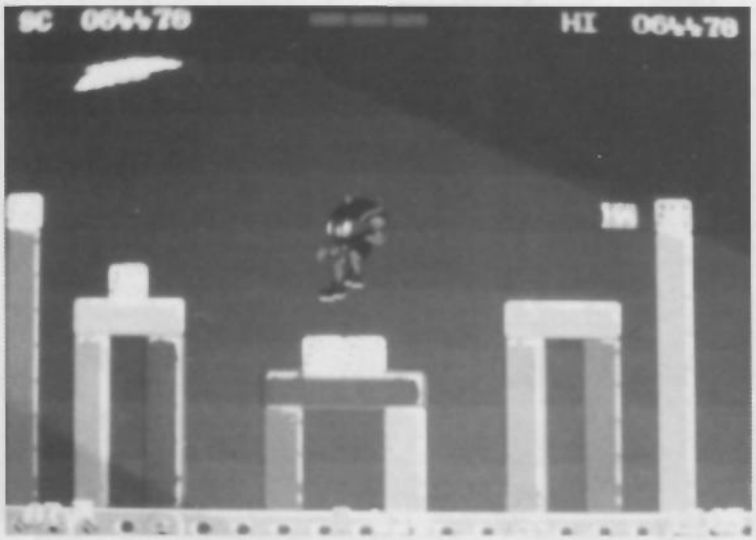
Monde 6.1 : encore une fois, les bornes de reprise ressemblent à celles du niveau un. Essayez de laisser les marteaux frapper la base du sol, tout en essayant de ne pas se faire toucher, afin de propulser Zool rapidement dans les airs.

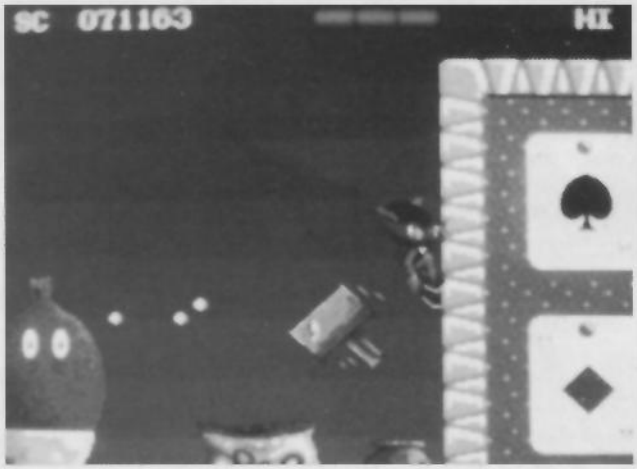
Monde 6.2 : si vous ne savez pas où sauter, alors prenez le plus de recul possible, afin de réaliser le plus grand saut possible qui devrait probablement vous déposer vers une plateforme invisible à l'écran. Si vous désirez un peu d'émotion, alors patientez quelques temps, un ballon prendra alors miraculeusement Zool et l'emmenera dans les airs...

Monde 6.3 : si vous voyez des Bonus, il faut vous servir des ballons pour éviter les pires difficultés. Afin de compléter la machine d'arcade, n'arrêtez pas de sauter sur le bouton rouge. Lorsqu'un obstacle apparait, marcher vers le bouton blanc afin de sauter par dessus le bouton blanc. Puis, recommencer à sauter sur le bouton rouge. A la fin, un bonus de trois vies apparaitra. Pour tuer l'indescriptible monstre à deux yeux, restez sur la première plateforme et tirez dès que possible sur son large oeil central.

Afin de vous faciliter la vie dans cet excellent jeu, je vous conseille de taper à l'écran, lorsque Zool apparait avec le logo de Gremlin, le mot GOLDFISH. En cours de partie, tapez alors : "1" afin d'avoir l'invulnérabilité, "2" pour accéder au niveau suivant, et "3" pour projeter Zool dans le monde suivant.

Sébastien Lubrano ■





Graphisme : 13

Animation : 16

Son : 15

Jouabilité : 16

Durée de vie : 15

TOTAL : 75/100

MORTAL KOMBAT

UN VÉRITABLE PHÉNOMENE

Ce jeu connait un réel succès, sembable à l'engouement Street Fighter II. Les machines d'Arcades sont toujours occupées. C'est pourquoi, j'attendais impatiemment la version Amiga. Déjà des T-Shirt Mortal Kombat, BD, badges sont disponibles, il existe même un morceau techno réalisé par The Immortals appelé... Mortal Kombat !
Le tournoi : dans une île isolée, Shang Tsung organise depuis quelques centaines d'années déjà des tournois à mort d'une violence extrême. Son champion depuis 500 ans est l'ignoble Goro. Les exploits de cette créature, mi-homme mi-dragon, vieux de 2000 ans, permettent à Shang Tsung d'être immortel en puisant de l'énergie vitale dans l'âme des perdants. Sept nouveaux adversaires s'affrontent à mort afin de gagner. Scorpion, un spectre réincarné qui ne pourra retrouver le repos que lorsqu'il aura détruit Sub-Zero, un Ninja qui avait tué toute sa famille. Sonia, membre des forces spéciales américaines, désire éliminer Kano, un criminel recherché dans 35 pays etc... Tous les personnages sont ainsi typés. Le combat s'intègre intégralement dans leur vie décrite dans le manuel à travers une fiche d'identité qui fourmille de détails primordiaux et essentiels pour jouer (situation familiale, profession, statut légal et bien d'autres). Raiden est le Dieu du Tonnerre en personne, Johnny Cage est un acteur américain spécialiste des art martiaux, Kano un mercenaire, Liu Kang représente le Temple de Shaolin, Scorpion est un Ninja, Sonia un membre d'une unité d'élite américaine. C'est bien beau tout ça mais le jeu, me direz-vous ?

QUELLE VIOLENCE !

Ce jeu de combat se caractérise par... sa violence. Tout y contribue, des gerbes de sang qui marquettent le sol dans un superbe effet sonore afin de ponctuer chaque coup, en passant par la rapidité du jeu, rien ne manque. Il existe une petite vingtaine de coups différents identiques à tous les personnages (projection, coup de pied sauté, upercut...) avec quelques coups particuliers à chaque héros. Dématérialisation, lamme tournoyante, boule de feu... Les animations sont assez fluides. Cette adaptation, contrairement à celle des consoles, se voit dotée des coups spéciaux. Ces derniers, permettent au vainqueur dans un élan de sadisme des plus chaleureux d'arracher le coeur de son adversaire, de lui enlever la tête avec la colonne vertébrale, ou plus simplement de le bruler vif. Pour arriver à une animation fluide des personnages, ces derniers font tout de même pratiquement la moitié de l'écran, tous les détails superflus ont été éliminés. Ainsi, les décors de fond sont statiques. Les graphismes sont on ne peut plus moyens. Le minimum aurait été de le retoucher au lieu d'adapter tout simplement ceux de la version PC ! Cependant, ce jeu est le meilleur jeu de baston sur Amiga et détrône Street Fighter II et Body Blows sans difficulté. L'ambiance et le réalisme sont en effet uniques.

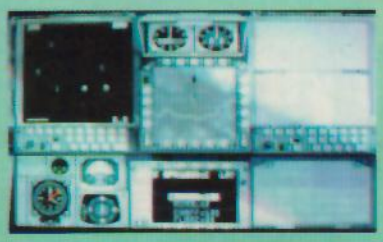
L'avis de Mathieu, 9 ans

Ici, c'est l'action qui prime. Ce jeu est d'une violence rare et jamais égalée encore sur ordinateur. C'est pourquoi il est d'ailleurs déconseillé pour les moins de 15 ans. Cette mesure me semble logique car voir des coeurs palpiter dans une main (genre Indiana Jones et le temple Maudit), des arrachages de tête à tout va, du gore à outrance, peut choquer "les âmes sensibles" ! A réserver donc à un public averti.

Fiche Technique

Genre : Action
Support : Tous les Amiga
Editeur : Acclaim
Distributeur : Virgin
Nombre de joueurs : 1 ou 2
Nécessite 1 Mo de Ram minimum et 1joystick.
Pas d'installation sur disque dur.
Ecrans en anglais, manuel en français.

Graphisme : 17
Animation : 13
Son : 13
Jouabilité : 12
Durée de vie : 18
TOTAL : 73/100



TORNADO

Le simulateur ? Pour réaliser ce qui est actuellement la simulation de combat aérien la plus aboutie, Digital Integration bénéficia de l'aide de la Royal Air Force et de British Aerospace. Le résultat est tel que l'on se retrouve avec un réalisme jamais atteint, une difficulté poussée à l'extrême, quatre superbes cartes, un manuel de 330 pages et un total d'à peu près 150 touches différentes nécessaires au maniement de votre engin !!! Ce simulateur a tellement été apprécié par les professionnels de l'industrie aéronautique que ce dernier est en étude en vue des simulations professionnelles !

La prise en main du manche à balai ou la nécessité de ne pas laisser tomber, surtout lorsqu'on est en plein ciel... Une option Quickstart permet de voler directement en choisissant quelques missions (combat, reconnaissance, bombardement...). Cependant sa prise en main reste ardue.

Le vol en lui même se divise alors en trois sections : le simulateur, l'entraînement et le combat. Ces derniers correspondent par ordre au niveau de réalisme. Ensuite, vient alors le tableau de sélections de missions, le planificateur de missions, et enfin, on y arrive, le pilotage ! Il s'agit ici d'une simulation pure et dure (genre Falcon). Essayez déjà de décoller ! Le manuel est non pas nécessaire mais indispensable. Se repérer par la suite, ou encore essayer de locker un missile sur une cible, tient de la gageure ou du miracle, choisissez. Heureusement le manuel est bien réalisé. Des check-up permettent de réaliser toutes les opérations en ordre. Grace au manuel, on a l'impression d'être tenu par la main dans un monde de grand. On a du plaisir au début à rester sous cette aile protectrice tout en espérant pouvoir voler de ces propres ailes le plus rapidement possible. En effet c'est un réel plaisir que de piloter ce Tornado.

LA BEAUTÉ DU PLANCHER DES VACHES

Tout est reconfigurable dans ce simulateur unique. Ainsi, la portée visuelle, le sol, les collines, l'horizon, le ciel et le matériel en fer peuvent totalement être reconfigurés suivant votre ordinateur. Il est impensable, en ayant les détails les plus complexes de jouer sans carte accélératrice, à moins d'avoir un 1200 ou un 4000 ! La simulation risque en effet d'être totalement saccadée et donc injouable ! Et oui, même l'Amiga ne semble plus être à l'abri de la course au Mhz... Cependant en mettant les réglages au minimum, la simulation reste de bonne qualité même sur un 500. Un tel réalisme visuel n'avait jamais été atteint sur Amiga du moins. On compte une trentaine d'engins en 3D totalement différents (sans parler des arbres, usines, maisons, camions, trains ou quoi que ce soit de civil !). Les missions ne sont pas en reste tout comme le côté stratégique d'ailleurs. Il vous sera, en effet, possible de voler seul ou en escadrille. Il est possible aussi de jouer avec un autre Amiga via un modem ou un câble.

Fiche Technique

Genre : Simulateur de vol
Support : Tous les Amiga
Editeur : Digital Integration
Distributeur : Ubi-Soft
Nombre de joueurs : 1 ou plusieurs
Nécessite 1 Mo de Ram minimum, carte accélératrice 68030 très appréciable.
Installation sur disque dur possible et fortement conseillée.
Ecrans en anglais, manuel en français.

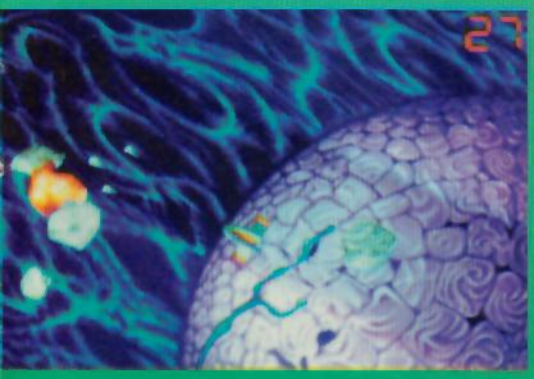
L'avis de Mathieu, 9 ans

Fana de Falcon, d'Airbus A320, de simulations, j'ai ici trouvé mon maître en ce qui concerne le nombre de commandes. Le planificateur de missions est un chef d'oeuvre de complexité qui n'a d'égal que le réalisme atteint en vol. Un novice devrait être extrêmement courageux pour essayer de maîtriser ce simulateur. Totalement conquis.

Stardust de Bloodhouse

Votre mission, en tant que pilote, consiste à éliminer tous les extra-terrestres et météores qui envahissent la galaxie. Sous ce scénario subtil se cache un shoot'em up, vu de dessus, d'excellente qualité. Cinq mondes, chacun divisé en six stades composent tout le jeu. De plus, un monde de bonus, extrêmement rapide, vous permettra de prendre le maximum de vies. A la fin de chaque monde un labyrinthe vous menera au niveau suivant, vous devrez alors échapper aux mines et météores. En ce qui concerne ces dernières, durant les niveaux, il vous faudra faire preuve de persévérance car elles se divisent en deux, quatre, huit, etc, lorsqu'on leur tire dessus. Des armes supplémentaires s'obtiendront en détruisant certains vaisseaux. Le décor de fond, statique, ne change qu'avec chaque niveau. C'est bien regrettable. On n'aurait bien aimé aussi plus de variété du côté des ennemis et une meilleure maniabilité du vaisseau. Le jeu est pourtant si beau en full overscan 32 couleurs ! Les vaisseaux en ray-tracing sont superbes, les tunnels en 3D sont uniques par leur beauté et leur rapidité ! Alors ? Un des plus beaux shoot'em up sur Amiga, mais aussi un de ceux qui pêche par son manque d'ennemis différents.

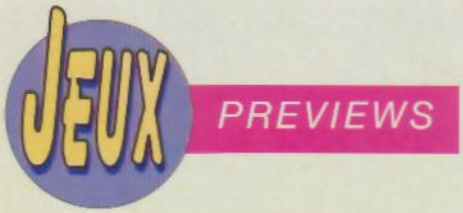
Note Globale : 76/100
Disponible sur tous les Amiga.
Nécessite 1 Mo de RAM.
Pas d'installation sur disque dur.
Ecrans en anglais, manuel en français.



Wing Commander d'Origin

On ne présente plus la célèbre simulation d'Origin qui vous met dans la peau d'un combattant de l'espace. Vous devrez combattre des vaisseaux ennemis, vous frayer un chemin à travers les astéroïdes, aider les autres vaisseaux de votre formation...
Très riche en ce qui concerne le scénario et les combats, l'ambiance n'est pas en reste avec une excellente bande son et de bons graphismes. Wing Commander CD^{32} n'est rien d'autre que l'adaptation de la version PC. Quittant le bar du Tiger Claw, vous vous dirigez vers la salle de briefing où votre première mission vous est exposée. Une fois la direction trouvée, passage en pilotage automatique. Des ennemis sont repérés, en écoutant les conseils de votre partenaire, vous jouerez un requiem à base de lasers et missiles à vos ennemis. Vous devrez ensuite franchir une barrière d'astéroïde. Retour au vaisseau mère après quelques nouveaux combats et fin de la première mission. Dès le début, vous vous retrouvez ainsi dans le bain et la difficulté. La prise en main facile n'y est pas pour rien. Cependant, le jeu semble trop lent, les animations des vaisseaux étant assez hachées. La version que nous avons reçu à la rédaction était en Anglais. De plus, la notice ne faisait qu'une demi-page, indiquait uniquement toutes les possibilités de mouvements et de tirs, c'est-à-dire le maniement du vaisseau !
Wing Commander est disponible avec Dangerous Streets, un beat'em all franchement nul par rapport aux qualités de la console ! Ces deux jeux font partie d'un pack fourni avec la console qui comprend aussi Oscar et l'excellent Diggers.

Note Globale : 92/100
Disponible sur Amiga CD^{32}.
Ecrans en anglais, manuel en français.



MONOPOLY DE SUPERVISION

Sur ce Monopoly, il vous est possible de jouer contre six personnages gérés par l'ordinateur, chacun ayant un caractère particulier (cupidité, stupidité, habileté...). Les bâtiments sont typiquement parisiens (gare de Lyon, gare St Lazare...). Espérons que le fait de jouer à travers un écran ne diminuera nullement l'intérêt de ce jeu basé essentiellement sur la convivialité. Sortie : imminente.

NORD ET SUD D'IMPRESSIONS

Ce nouveau wargame d'Impressions mise essentiellement sur la stratégie et la richesse des détails historiques afin de créer une ambiance unique. La richesse des options semble tout aussi intéressante puisque vous pouvez acheminer vos troupes par rails ou route et intervenir directement sur le champ de bataille en dirigeant de 1 à 200 soldats en même temps ! Sortie : imminente.

THE SETTLERS DE BLUE BYTE

Ce fantastique jeu pourrait probablement remplacer Génésia ! A vous, au Moyen-Age, de créer votre propre Eden en dirigeant et protégeant votre peuple. Chacun des individus, et c'est là la richesse du jeu, dispose d'un métier précis (bûcheron, pêcheur, garde-forestier, soldat, colonel, général, fermier et j'en passe !). De plus, chaque personne peut, en fonction du métier qu'il exerce, effectuer un nombre d'actions assez conséquent. On attend impatiemment la version finale pour vous la présenter. Sortie : imminente

ISHAR III DE SILMARILS

Shandar, votre ennemi de toujours, a juste eu le temps de se cacher dans un plan parallèle et désire réintégrer une autre enveloppe physique, le Grand Dragon Immortel de Sith. A vous de l'en empêcher. Ce nouvel épisode de cette superbe saga semble encore plus complet et beau que les deux précédents Ishar. Les lieux à visiter sont encore plus vastes. Sortie : mars pour Amiga, mai pour CD^{32}.

ROBINSON'S REQUIEM DE SILMARILS

Définit comme une simulation de survie, ce jeu vous met dans la peau d'un éclaireur du futur bloqué sur une planète-prison. Sur 5 Km carrés, le joueur devra trouver le moyen de s'évader. Les décors en 3D sont représentés en utilisant la technologie Voxel (textures mappées, interpolation des altitudes, éclairage suivant l'éloignement, calculs d'ombrage, possibilités de ponts et tunnels). Les personnages seront des animaux (pour se nourrir ou se faire tuer), des prisonniers (uniquement pour se faire tuer), des extraterrestres et des cyborgs. Vivement la sortie ! Sortie : février sur Amiga, mai sur CD^{32}.

AMBERMOON DE THALION

Second titre de la trilogie Amber, suite directe du très discret Amberstar, ce jeu d'aventure énorme promet des centaines heures de jeux ! Tenant sur neuf disquettes, il reprend, semble-t-il le principe de Ultima Underworld. C'est-à-dire que vous vous promenez dans un donjon en 3D totalement texture où il vous est possible de tout voir. (vision de 360°). Sortie : imminente.

BLACK SECT DE LANKHOR

Ce nouveau jeu de Lankhor vous oppose à la terrible secte noire qui sevit dans le fin fond du Périgord Noir. Fameux pour l'ambiance unique de ces jeux (le Manoir de Mortevielle, Maupiti Island), Lankhor risque de frapper fort ! Le Grimoire magique détenu par le patriarche du village a diparu, le patriarche a été retrouvé mort. Or, ce dernier est votre grand-père... Vous êtes donc directement concerné par ce macabre évènement et désirez bel et bien mettre fin aux sombres agissements de la Secte Noire. Sortie : imminente.

EN BREF...

TERMINATOR 2, THE ARCADE GAME (ACCLAIM ET VIRGIN)

Superbe en arcade, la version micro est plutôt décevante. Ni la musique ni les sons n'accrochent. L'impression de vide et de désolation est on ne peut mieux rendue par des graphismes très, très dépouillés. A réserver aux accros des jeux de tirs et fanas de T2.

ALIEN BREED II (TEAM 17)

Suite on ne peut plus excellente du célèbre jeu d'action, ce nouvel épisode est encore plus beau (graphiquement et musicalement) et grandiose que le précédent. Il tourne même sur 1200 et 4000 en profitant des capacités graphiques de ces chèrs ordinateurs. De plus, une disquette en sus, vous offre une démo d'Overdrive, jeu de voiture vu de dessus et Apache un shoot'em up d'excellente qualité (une dizaine de scrolling différentielle dans le fond...).

GLOBAL DOMINATION (IMPRESSIONS)

Un wargame qui vous met face à Napoléon, Attila, César, Lincoln et bien d'autres. Chacun a une méthode de conquête particulière. Cependant, bien que complet, ce jeu n'est pas accrocheur car beaucoup, beaucoup trop lent, il vous est ainsi possible de faire la sieste pendant que les adversaires réfléchissent !

NOUVEAU !

OVERDRIVE

Le premier disque dur 3,5" externe pour AMIGA 1200

Overdrive est un boitier externe qui vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et qui contient un disque dur 3,5" IDE standard. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Plus fiable et beaucoup plus performant qu'un disque dur 2,5" interne, il se montrera entièrement compatible avec celui-ci et **2 à 10 fois plus rapide**. Il se connecte très simplement et est immédiatement prêt à l'emploi.

Overdrive 120 Mo ..... 1 990 F
Overdrive 170 Mo ..... 2 490 F
Overdrive 210 Mo ..... 2 790 F
Overdrive 250 Mo ..... 2 990 F

Disques durs livrés formatés et installés avec plus de 10 Mo de domaine public !

F.B.I.

TEL : (1) 60 13 12 23

99, rue d'Amblainvilliers
91370 VERRIERES-LE-BUISSON
du lundi au vendredi
de 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00
Vente par correspondance uniquement

AMIGA 4000

Processeur 68040 à 25 Mhz + 4 Mo de RAM 32 bits + disque dur de 250 Mo + lecteur de disquettes Haute Densité de 1,76 Mo + Workbench 3.0 en français ..... 14 990 F

Autres configurations A4000 ..... nous consulter

SIMM 4 Mo 32 bits pour AMIGA 4000 PROMO ..... **1 190 F**

Scan Doubler : permet d'utiliser les modes graphiques PAL et NTSC 15 Khz, même le "Boot Menu" et les jeux,, sur un moniteur VGA standard (compatible Picasso II) ..... **1 690 F**

68882 à 25 Mhz pour AMIGA 4000/030 ..... **800 F**
68882 à 33 Mhz pour AMIGA 4000/030 ..... **900 F**

SUPER PROMO !

AMIGA 1200

+ Disque Dur 60 Mo

3 490 F

CARTE ACCELERATRICE A1200
Blizzard 1230 TURBO

Carte accélératrice 68EC030 à 40 Mhz + option 68882 jusqu'à 50 Mhz + extension mémoire autoconfig jusqu'à 64 Mo de RAM 32 bits par barettes SIMM 32 bits + horloge sauvegardée + option contrôleur SCSI2 ..... **2 690 F**
Blizzard 1230 TURBO + 4 Mo de RAM 32 bits ..... **3 990 F**
Reprise cartes mémoires internes ..... nous consulter
Blizzard 1220/4 : Carte accélératrice 68020 à 28 Mhz et 4 Mo de RAM avec horloge et coprocesseur ..... **NOUVEAU**

APOLLO 1200

Carte d'extension mémoire 32 bits 1 à 8 Mo + contrôleur SCSI2 interne/externe + support coprocesseur 68882 + horloge sauvegardée temps réel ..... **1 590 F**
Apollo 1200 Version 4 Mo ..... **2 990 F**

AMIGA 1200

AMIGA 1200 ..... **2 490 F**
Disque Dur 40 Mo pour A1200 ..... 950 F
Disque Dur 60 Mo pour A1200 ..... **1250 F**
Disque Dur 80 Mo pour A1200 ..... **1 550 F**
Disque Dur 120 Mo pour A1200 ..... **1 950 F**
Les disques durs sont livrés complets avec vis , câble, notice et disquette d'installation, installés avec 10 Mo de DP. Egalement pour A600.
Moniteur Couleur Stéréo 1085S ..... **1 100 F**
Moniteur Couleur Video Stéréo 1084S ..... **1 390 F**
Moniteur Couleur Stéréo Multisync 1942 ..... **2 990 F**

Cartes PC Vortex

Golden Gate 386SX pour AMIGA 2000/3000/4000 : 386 SX à 25 Mhz, 512 Ko de RAM extensible à 16 Mo, contrôleur Floppy et IDE intégré, support des slots PC, support co-processeur ..... **2 990 F**
Golden Gate 486SLC : idem 386SX sauf processeur 486SLC avec 2 Mo de RAM ..... **4 490 F**

TURBOPRINT PROFESSIONAL 2.0

INDISPENSABLE pour réaliser vos impressions avec l'Amiga. Compatible avec tous les logiciels du marché et la majorité des imprimantes du marché : HP Deskjet 500, 500C et 550C, Citizen Swift24, etc... Manuel en français. Multitâche, entièrement transparent pour l'utilisateur ..... **490 F**

Digitaliseurs ROMBO

Vidi 12 : le digitaliseur vidéo le plus vendu en Europe ! Très simple à utiliser et super rapide. Digitalise, au choix à partir d'un signalPAL ou YC. Permet de digitaliser des animations en temps réel en et de retravailler les images digitalisées. Compatible AGA ..... **890 F**
Vidi 12 RT : version Temps Réel du Vidi 12 ..... **1 490 F**
Vidi 24 : digitaliseur 24 bits Temps réel jusqu'à 720x576 en 16 millions de couleurs à partir d'un signal PAL ou YC. Livré avec un environnement logiciel complet. Compatible avec tout AMIGA ..... **2 490 F**
Megamix-Master : digitalise vos musiques préférées et crée des effets en temps réel et en stéréo avec une simplicité et une rapidité diabolique. Compatible avec la plupart des logiciels de musique du marché ..... **350 F**

AmiQuest

Le premier disque dur amovible PCMCIA pour AMIGA

AmiQuest vient se connecter sur le port PCMCIA de votre AMIGA et s'utilise comme une disquette. Vous n'avez donc plus besoin d'ouvrir votre AMIGA et de perdre la **garantie** pour installer un disque dur. Vous pouvez booter dessus ou tout simplement l'utiliser comme périphérique de sauvegarde en plus de votre disque dur interne, ou encore comme une disquette qu'on peut emmener chez ses amis. Idéal pour se promener avec 40, ou même 120 Mo en poche. Il se montrera, de plus, **2 à 5 fois plus rapide** qu'un disque dur interne.

AMIQUEST 60 Mo ..... **1 890 F**
AMIQUEST 80 Mo ..... **2 490 F**
AMIQUEST 120 Mo ..... **2 790 F**

«...l'AmiQuest est un excellent produit ... que ce soit pour compléter le disque dur interne ou pour le remplacer.» (testé dans le numéro d'octobre 1993 d'AmigaNews).

Disques Durs SCSI

POUR AMIGA 2000 : ADD 2000

QUANTUM 127 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... **2 590 F**
QUANTUM 170 Mo, 17 ms, 0 Ko ..... **2 790 F**
CONTROLEUR SEUL ..... **990 F**
Version A500 et A500+ ..... **+ 200 F**

KITS MEMOIRES POUR ADD

Kit extension mémoire 2 Mo pour ADD ..... **1 190 F**
Kit extension mémoire 4 Mo pour ADD ..... **2 200 F**

SWITCH-ITT

de Global Upgrades : sélecteur de ROM électronique. Passez du Wb 1.3 au 2.0 en rebootant au clavier, avec beep sonore et manuel en français.
Switch-ITT (sans ROM) ..... **250 F**
ROM 1.3 ..... **170 F** ROM 2.04 ..... **180 F**

Composants

Alimentation A500, A500+, A600 et A1200 ..... **350 F**
Pièces détachées A1200 : claviers, supports de LED, alimentations, câbles
Peritel, lecteurs de disquettes, souris ..... nous consulter
Super Denise 8373 ..... **130 F**
Gary 5719 ..... **60 F**
Advanced AmigA Analyser : diagnostic complet de votre AMIGA ..... **590 F**

LECTEURS 3"1/2

Lecteurs CHINON originaux de Commodore

CHINON FZ-354A interne ..... **460 F**
CHINON FZ-354A externe tout AMIGA ..... **490 F**
CHINON FZ-357A interne Haute Densité ..... **990 F**
CHINON FZ-357A externe Haute Densité ..... **1 190 F**
Les lecteurs externes Haute Densité sont compatibles avec tout AMIGA à partir du Kickstart 2.04. Spécifiez votre modèle d'AMIGA pour les lecteurs internes.

EXTENSIONS MEMOIRES

AMEM-32 : carte mémoire 32 bits interne pour A1200 avec horloge sauvegardée, support co-processeur et 4 Mo de RAM ..... 1 890 F
AMEM-32 1 Mo ..... 990 F

1 Mo interne pour A600 ..... **390 F**
2 Mo interne pour A500 ..... **990 F**
Extension mémoire pour A500 et A2000 ..... nous consulter
Kit 2 Mo pour ADD, A3000, etc... ..... **1 190 F**
Kit 4 Mo pour ADD, A3000, etc... ..... **2 290 F**
SIMM 32 bits de 4 Mo de RAM pour A4000 et AMEM 32 ..... **1190 F**
Reprise de barettes de 1 Mo pour l'achat de barettes de 4 Mo ..... **100 F**

Prix TTC au 2 décembre 1993. Prix et caractéristiques modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie : nous consulter. Tout retour non justifié ou incomplet donnera lieu à des frais de restockage et/ou de reconditionnement. Envoi par la poste en COLISSIMO. Frais de port et d'emballage : 60 F. Contre-remboursement : 100 F. Frais d'expédition des ordinateurs et des moniteurs : nous consulter. Vous cherchez un article qui n'est pas présent dans cette publicité ? Contactez-nous et demandez notre catalogue !

BON DE COMMANDE A RETOURNER A FBI - 99, RUE D'AMBLAINVILLIERS - 91370 VERRIERES-LE-BUISSON - TEL : (1) 60 13 12 23

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TELEPHONE _____ DATE SIGNATURE AR-0294

☐ Demande de catalogue, liste de prix

DESIGNATION	QTE	MONTANT

☐ Règlement à la commande par chèque — Frais de port
☐ Règlement en contre-remboursement — TOTAL

L'HEURE DU CRIME

Ce mois-ci, la rubrique Amos est dédiée à Michel Odin, un gentil lecteur de Roanne, dans la Loire, qui me posait récemment une question cruciale : comment récupérer l'heure du système à partir d'Amos ?

Aie ! Récupérer l'heure avec Amos n'est pas une partie de plaisir, parce qu'il faut ruser un peu (à l'inverse du GfaBasic où un simple "PRINT TIMES" suffit...). Vous trouverez donc ici un listing d'exemples qui illustrera la manipulation à accomplir.

A propos des "Routinettes Amos" j'ai plusieurs choses à mettre au point : primo, certaines personnes à l'esprit tordu, sous-entendent que je "comble" le vide de mes articles avec le boulot des lecteurs, ce qui non seulement est faux, mais en plus, est très mesquin. Nous avons lancé les "Routinettes" pour attiser l'esprit de compétition des codeurs en Amos, et pour que chacun puisse montrer ce dont il est capable, c'est tout ! Alors, que les mécontents gardent leur venin... Secundo, que les personnes qui ont la gentillesse de m'envoyer leurs routinettes, respectent bien les règles du jeu, c'est-à-dire des listings ne dépassant pas les 20 à 25 lignes (je reçois des sources de trois pages !), et sur disquette les routines, pas sur papier... Mais, si le nombre de lignes vous pose vraiment un problème, sachez que vous pouvez très bien cumuler plusieurs instructions par ligne, exemple :

```
For I=0 To 100
        Print "Vive Amos Pratique"
        Print "Valeur :";I
Next I
```

Peut se transformer en une ligne, style :

```
For I=0 To 100 : Print "Vive Amos Pratique" :
Print "Valeur :";I : Next I
```

Vous verrez, comme autre exemple, la routinette de ce mois-ci qui faisait bien plus de 20 lignes (hein, Blast-Man...), et que j'ai été obligé de magouiller un petit peu (j'espère que tu ne m'en voudras pas...). Vous pouvez aussi ruser en utilisant d'autres fonctions pour faire une action, genre :

```
Repeat
Until Inkey$<>""
```

Peut se résumer en :

```
Wait Key
```

Mais nous sommes certains que même les débutants qui doutent de leurs capacités, trouveront les moyens de faire tenir leurs listings en 20 lignes !

Je tenais aussi à dire un petit mot à Franck Poubeau, au sujet d'un éditeur de fichier qu'il a réalisé en Amos. Je pense sincérement, que ton soft sera sympa, mais il faudra revoir le look du programme qui fait un peu trop Workbench 1.3 à mon goût (si cela peut t'aider, inspire-toi des deux derniers "Amos Pratique", où tu touveras quelques astuces sympas en matière d'interface graphique !).

Un petit mot aussi à Claude Lheureux du groupe "Anthares", si tu veux faire connaitre ton groupe, un bon conseil, participez aux "Routinettes Amos" !

Bon, mon article touche à sa fin, nous nous retrouvons donc le mois prochain mais en attendant, ciao (non, j'ai pas dit "à plus..." !)

Philippe Agnisola ■

```
'
*****************************************************
******
' * Nom du source : Chromonator IV    *
' * Sous-titre : Affichage de l'heure en Amos  *
' * CopyRight : (C)1993 par Philippe Agnisola  *
'
*****************************************************
'
' Ouverture de l'écran
' --------------------
Screen Open 0,320,280,2,Lowres
Curs Off : Flash Off : Cls 0
'
' On affiche plein de couleurs
' ----------------------------
Set Rainbow 0,1,280,"(1,1,15)(9,-1,15)","(3,1,15)(4,-
1,15)","(4,1,15)(8,-1,15)"
Rainbow 0,0,0,280 : Box 0,0 To 318,256
'
' Affichage de la date
' --------------------
_AFFICHER_DATE$ : Locate 10,33 : Print Param$
Zoom 0,80,260,160,272 To 0,20,120,300,250
'
' Affichage de l'heure
' --------------------
Repeat
        _AFFICHER_TIME$ : Locate 0,33 : Print Param$
        Zoom 0,0,260,75,272 To 0,45,5,310,130
Until Mouse Key=1
'
' On se casse !
' -------------
Default : Edit
'
Procedure _AFFICHER_DATE$
        ' Appel de la fonction DOS
        ' -------------------------
        TAMPON$=Space$(12) : Dreg(1)=Varptr(TAMPON$)
        RIEN=Doscall(-192)                          :
NBR_JOUR=Leek(Varptr(TAMPON$))
        '
        ' On teste le jour
        ' ----------------
        A=1978 : JOUR=7
        Do
        BIS=0 : If(A and 3)=0 : BIS=1 : End If :
Exit If NBR_JOUR-365-BIS<0
        Add JOUR,1+BIS : If JOUR>7 : Add JOUR,-7 :
End If
        Add NBR_JOUR,-365-BIS : Inc A
        Loop
        '
        ' On cherche le mois
        ' ------------------
        M=1
        Do
        Read N : Exit If NBR_JOUR-N<0 : Add
NBR_JOUR,-N : Inc M
        Loop
        Inc NBR_JOUR
        '
        ' Fabrique la chaine
        ' ------------------
        J$=Mid$(Str$(NBR_JOUR),2) : If Len(J$)<2 :
J$="0"+J$ : End If
        M$=Mid$(Str$(M),2) : If Len(M$)<2 :
M$="0"+M$ : End If
        A$=Mid$(Str$(A),2) : DATE$=J$+"/"+M$+"/"+A$
        '
        ' Longueur des mois de l'année
```

```
        ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
        Data 31,28+BIS,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
End Proc[DATE$]
'
Procedure _AFFICHER_TIME$
        ' Appel de la fonction DOS
        ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
        TAMPON$=Space$(12) : Dreg(1)=Varptr(TAMPON$)
        RIEN=Doscall(-192) : MN=Leek(Varptr(TAMPON$)+4)
        SECONDE=Leek(Varptr(TAMPON$)+8)
        '
        ' On calcule les minutes
        ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
        H=MN/60 : H$=Mid$(Str$(H),2)
        '
        If Len(H$)<2
        H$="0"+H$
        End If
        '
        M=MN mod 60 : M$=Mid$(Str$(M),2)
        '
        If Len(M$)<2
        M$="0"+M$
        End If
        '
        ' Puis les secondes
        ' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~
        S=SECONDE/50 : SECONDE$=Mid$(Str$(S),2)
        '
        If Len(SECONDE$)<2
        SECONDE$="0"+SECONDE$
        End If
        '
        ' Chaine total !
        ' ~~~~~~~~~~~~~~
        TIME$=H$+":"+M$+":"+SECONDE$
End Proc[TIME$]
```

Et voici la "Routinette" gagnante du mois par Blast-Man :

```
'**********************************
'* Nom du source : Playfield_amos *
'* de BLAST-MAN pour Amiga Revue  *
'**********************************
'
' Ouverture de l'écran n°1
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 0,320+100,400,2,Lowres : Hide : Screen Hide 0
Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Palette 0,$FFF : Degree
'
' Affichage des polygones
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
For I=1 To 360 Step 20
          Polygon 420/2,300/2 To Cos(I)*620/2+420/2,Sin(I)*500/2+400/2
To Cos(I+10)*620/2+420/2,Sin(I+10)*500/2+400/2
Next I
'
' Ouverture du deuxième écran
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
Screen Open 2,320,400,2,Lowres : Hide : Curs Off : Flash Off : Cls 0 :
Palette 0,$FFF
Double Buffer : Autoback 0 : I=0 : Degree : Dim C#(360),S#(360)
'
' On précalcule les positions
' ~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~
For I=1 To 360 : C#(I)=Cos(I) : S#(I)=Sin(I) : Next I : I=0 : A=180
'
' Let's go,yo !
' ~~~~~~~~~~~~~
Repeat
          Add A,4 : If A>359 : A=1 : End If : Add I,3 : If I>359 : I=1
: End If
          Screen Copy 0,0,0,420,400 To 2,C#(A)*50-50,S#(A)*50-50
          Screen   Copy   0,0,0,420,400   To   2,C#(I)*50-50,S#(I)*50-
50,%1100000
          Screen Swap : Wait Vbl
Until Mouse Key=1 : Default : Edit
```


ANCIENS NUMEROS
25 FRANCS

N°31 N°32 N°33 N°34 N°35 N°36 N°37N°38 N°39 N°40 N°41 N°42 N°43 N°44 N°45 N°46

■ **N°47** Gagnez de l'argent avec votre Amiga ! - Nouveau lecteur CDROM - A570 - Comparer - Réaliser
■ **N°48** Upgradez votre Amiga - 1MO de plus pour A600 - Interview de Commodore France - l'Amiga au Québec -
■ **N°49** Cartes graphiques : annoncez la couleur - Scoop : l'amiga 4000 - Reportage : Atacom et Bus Plus
■ **N°50** Dossier : Heureux qui communique - Amiexpo de Cologne - Amos, le retour - Exellence!3
■ **N°51** Nouveau A1200 - Les cadeaux de moins de 500F - Amiga et BD - Opal Vision, Cinemorph, UIK, Acad Translator
■ **N°52** Que faire avec son amiga - Devenez scénariste de BD - Multimédia maker, Glock, Aladdin 4D
■ **N°53** Jeux : toutes les nouveautés - Le chalet des cadets - Morph Plus, Final copy 2, Carte Proteus, ADC16, SAS C
■ **N°54** Programmation trois niveaux : débutant, avancé, expert - Imagina 93 - Duel a l'écran - Deluxe Paint AGA, Pagesetter 3, Image FX
■ **N°55** Les péripheriques A1200 - Les jeux a distance - Réalisez votre Home studio - BBS mode d'emploi, True Paint, Bar & pipes 2.0
■ **N°56** La console Amiga - Gare aux virus - Propage 4, Prowrite 3.3.2, Avideoyc, M1230XA
■ **N°57** Home vidéo : Part II - l'Amiga au salon de la vidéo et du son - Real 3D Turbo, Directory Opus...
■ **N°58** La nouvelle console Amiga CD32- Le multimédia, qu'est-ce que c'est ? - 2in, Amiquest, AD Pro...
■ **N°59** Réalité virtuelle - console CD32 : tous les jeux présents et a venir - A1208, Brilliance, DCMS II
■ **N°60** Bien choisir son imprimante - CD-ROM, CD+G,CD-V... Tout ce qu'il faut savoir - Les premiers titres CD32 - Vidi 12, KVS-DHD, Overdrive
■ **N°61** Tout sur le morphing. Comment choisir son moniteur. Emplant, Picasso II, DataFlyer 400SX, Midi Patcher, Patchmeister. Overkill, James Pond, Combat Air Patrol, The cartoons, Theatre of death
■ **N°62** Les meilleurs jeux de l'année 1993. Le B.A - BA de l'amiga. Les traitements de texte. Les Voyages Virtuels. Tests, Imprimante Fargo, EGS Spectrum, Disk Expander.

Remplissez le bon, expédiez-le avec votre chèque bancaire ou CCP a :
MCM AMIGA REVUE 16, quai Jean-Baptiste Clément, 94140 Alfortville.

Cochez les cases correspondant a votre choix.

❑ N°31 ❑ N°32 ❑ N°33 ❑ N°34 ❑ N°35 ❑ N°36
❑ N°37 ❑ N°38 ❑ N°39 ❑ N°40 ❑ N°41 ❑ N°42
❑ N°43 ❑ N°44 ❑ N°45 ❑ N°46 ❑ N°47 ❑ N°48
❑ N°49 ❑ N°50 ❑ N°51 ❑ N°52 ❑ N°53 ❑ N°54
❑ N°55 ❑ N°56 ❑ N°57 ❑ N°58 ❑ N°59 ❑ N°60
❑ N°61 ❑ N°62

Je commande .....anciens numéros au prix de 25 F le numéro.
Total.....F + 8F de frais de port.

DomTom et étranger + 5F de port (supl)

Nom.....Adresse.....
.....
.....
Ville.....
Pays.....

LES COMPILS D'AMIGA REVUE

Indispensable à tous les utilisateurs d'Amiga, classées par thèmes : Image 3D, Image 2D, Bureautique, Vidéo et Musique.
Les compilations d'Amiga revue présentées en reliure spirale regroupent toutes les rubriques :
Dossier, Exercices pratiques, Tests, présentation de logiciels ect. du N° 1 au N° 40 d'Amiga Revue.
Un index clair vous permet de retrouver immédiatement le logiciel x ou y ou l'exercice pratique ainsi que le numéro de parution.

COMPIL N° 1 IMAGE 3D

LES DOSSIERS DE L'IMAGE 3-D

Images : Amiga/VGA la synthèse	AR 21
De la 3D aux stations graphiques	AR 10
Par ici la sortie	AR 30
Arexx sur image	AR 32
La synthèse	AR 33
Le poids des Mo, le choc des photons	AR 31
Un prête pour un rendu : introduction jusqu'a...	AR 33
Un prête pour un rendu : chapitre fin	AR 40

EXERCICES PRATIQUES : LA MODÉLISATION

Tirez la chasse	AR 31
Amiga 2000 : l'odysse de l'espace	AR 32
Garçon !	AR 33
Le grand bleu	AR 34
Tournez manège	AR 35
La petite reine	AR 36
La montre aux trousse	AR 37
Le grand large	AR 38
Le faucheur de marguerites	AR 39
Ma cabane au canada	AR 40

LES LOGICIELS 3D

3ème dimension sur Amiga	AR 11
Sculpt Animate 3D	AR 05
Sculpt Animate 4D	AR 11
Brush 4D	AR 28
L'environnement Sculpt se porte bien	AR 32
Niouzes 3D	AR 32
Visite en avant première	AR 28
DKB Trace : la perle du dompub	AR 30
Les mondes virtuels de Vista	AR 28
Videoscape 2.0	AR 07
CAO 3D	AR 02
Design 3D	AR 10
Modeler 3D	AR 13
Volumm 4D	AR 25
3D Professional	AR 27
3D Professional 2.0	AR 33
Real 3D	AR 33
3D Tools : Prise, main	AR 34
3D Construction	AR 36

EXERCICES PRATIQUE : L'ANIMATION

Ca me fait tournez la terre : chapitre 1 jusqu'a...	AR 32
Ca me fait tournez la terre : chapitre 5	AR 38
N'oublier pas Animation Station	AR 34

COMPIL N° 2 IMAGE 2D

LES LOGICIELS 2D

Deluxe paint II	AR 01
Deluxe paint : le must	AR 03
Deluxe paint III	AR 12
Deluxe paint IV	AR 38
Deluxe paint IV : la couleur.	AR 39
Photon paint	AR 04
Digipaint	AR 06
Digipaint 3	AR 15
Photon paint 2.0	AR 15
Spectracolor Ham-e	AR 40

L'ANIMATION 2D

Deluxe vidéo	AR 01
Deluxe vidéo III	AR 21
The director	AR 07
Amiganime	AR 07
Animagic	AR 14
Elan performer 2.0	AR 30

LES LOGICIELS DE TRAITEMENT D'IMAGES

Imaglink	AR 22
Mixator	AR 24
Adpro	AR 36
Digi-view 4.0	AR 23
Vidi amiga	AR 24
La numérisation	AR 40
Ham-e	AR 37

EXERCICES PRATIQUES 2D

Devoirs de rentrée	AR 26
Créer notre logo	AR 31
Waouh ! la pin-up	AR 38
C'est la fête !	AR 39
De la 3D en 2D	AR 40

LES LOGICIELS PROFESSIONELS

Aegis draw 2000	AR 09
Professional Draw	AR 12
Ultradesign	AR 30
Designworks	AR 40

COMPIL N° 3 BUREAUTIQUE

IPROFESSIONAL PAGE

La pao en couleur	AR 05
La mise en page	AR 27
Realisation d'une page	AR 28
Tableauter avec propage	AR 29
La quadrichromie	AR 30
Les sorties postscript	AR 31

MAXIPLAN

Le tableur qui execel	AR 22
Le calcul d'un emprunt	AR 31
Mis en graph	AR 33
La base de donnees N°1	AR 33
La base de donnees N°2	AR 34
Les macros au menu	AR 35
Programmer les macros	AR 36

LA TYPOGRAPHIE

La typographie de A à Z N°1	AR 27
La typographie de A à Z N°2	AR 28
La typographie de A à Z N°3	AR 29

SUPERBASE

Superbase professional	AR 05
Superbase pro III	AR 13
Les supe-bases de donnees	AR 36
Superbase sur disque dur	AR 37
Superbase suite et fin	AR 38

PUBLISHING PARTNER MASTER

Pagestream V 1.5	AR 12
PPM : Demo minute	AR 30
PPM : Creez notre logo	AR 31
PPM 2.1 : L'âge de raison	AR 38

BUDGET

Personnal finance manager	AR 31
Homanager	AR 39

LE STRAITEMENTS DE TEXTES

Prowrite	AR 03
Wordperfect	AR 04
Excellence	AR 10
Kingwords 2.0	AR 14
Wordworth	AR 36
Pagesetter II	AR 39

COMPIL N° 4 VIDEO

LES DOSSIERS DE LA VIDÉO

Imagination	AR 02
Amiga vidéo premier ! Cinéastes, vidéastes	AR 08
Vao ou la vidéo Assistée par ordinateur	AR 39
Un amiga et un Magétoscope Est-ce	
Suffisant pour cartooner ?	AR 40

LES LOGICIELS ET HARDWARE VIDÉO

Vidéo généric master	AR 12
Vidéo et débats	AR 16
L'incrustation	AR 19
Table de Montage vidéopilot V3i	AR 19
Ca acrtuon : le montage	AR 30
Time code et infrarouge	AR 31
Ca cartoon : That's old folks	AR 31
Vidéo master : le maitre !	AR 32
Scala, il est terrible !	AR 37
Le ta ndem infernal	AR 37

COMPIL N° 5 MUSIQUE

DOSSIER MUSIQUE

Son amiga : le big bang	AR 03
Sound FX V 1.3 1988 Linel	AR 08
Sound FX V 1.3 : l'art et la manière	AR 09
Aegis audiomaster	AR 10
Le soundtracker 2.4	AR 23
Musique : le sampling	AR 33
Home sweet home	AR 35
Bars and pipes	AR 36
L'éducation musicale	AR 36
Les démon de midi	AR 36
Le son c'est bon	AR 37
La musique en herbe	AR 39
La même longueur d'onde	AR 39

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Et midi transport	AR 26
Pro 24 sur amiga	AR 27
Sound tracker	AR 31
Music-master	AR 32
Le maitre de musique	AR 37
Protracker 1.1 B	AR 38
Les éditeurs de sons	AR 38

LES LOGICIELS ET HARDWARES

Les composeurs musicaux	AR 02
Tirbo drummer	AR 02
Musiquons sans remords	AR 12
Studio 24	AR 13
Real time sound processor	AR 17
Musique, musique !	AR 22
Perfect sound 3.0	AR 25
Master tracks pro	

BON DE COMMANDE - AMIGA REVUE Service VPC 16, Quai J- B Clément 94140 ALFORTVILLE

Je désire recevoir le(s) Compil(s) d'AMIGA REVUE : je prévois 3 à 4 semaines de délais de livraison

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

COMPIL N° 1 ☐	Image 3D -	180 Pages	Prix : 250F	X.....Expl
COMPIL N° 2 ☐	Image 2D -	110 Pages	Prix : 150F	X.....Expl
COMPIL N° 3 ☐	Bureautique	80 Pages	Prix : 150F	X.....Expl
COMPIL N° 4 ☐	Vidéo	60 Pages	Prix : 150F	X.....Expl
COMPIL N° 5 ☐	Musique	80 Pages	Prix : 150F	X.....Expl

Cochez le(s) numéro(s) commandés

Frais d'envoi forfaitaire France 25 F.*
*Gratuit si commande avant le 30 juin
****sauf DOM TOM, Etranger.**
Frais d'envoi DOM TOM etranger 45F.

Ci-joint un chèque de ..... F libellé à l'ordre de Commodore Revue pour les envois en France.
Mandat international de paiement pour les envois à l'étranger

L'INFOGRAPHISTE DU MOIS

J'ai le plaisir, l'honneur et l'avantage de vous présenter quelques dessins de Jean-Michel Herrgott. L'image principale (en 320x256, HalfBrite) s'intitule "Black Out".

Petite interview téléphonique...

- "Depuis combien de temps travailles-tu avec l'Amiga ?
- J'ai commencé il y a, à peu près, 2 ans avec un Amiga 500.
- Et maintenant ?
- Je suis passé sur le 1200, qui est vraiment une bonne bécanne. Quelle joie de voir que l'on n'est plus limité en nombre de couleurs, ni en résolution. Malheureusement, je suis toujours limité en mémoire : je ne possède que 4 Mo !
- L'image "Black Out" me dit quelque chose ?
- Oui, en effet, je l'ai reprise de la pochette d'un album de Scorpions. Mais attention : je ne l'ai pas digitalisée. J'ai mis une semaine à la réaliser, à raison de deux heures par jour, et c'est l'un de mes premiers dessins. Je suis maintenant plus rapide.
- T'intéresses-tu uniquement à la 2D ?
- Non, je travaille également sur Real 3D (NDLR : tiens, encore un ?) qui à mon avis, est le logiciel de synthèse le plus convivial que j'ai pu essayer. Il a ses tares, évidemment, mais il reste néanmoins celui qui donne les meilleurs rendus.
- As-tu un objectif dans ce domaine ?
- Oui, bien sûr, j'aimerais en faire mon métier. Mais patience et longueur de temps... Vous connaissez. Etant complètement autodidacte, mon chemin risque d'être bien long.
- Ne désespère pas, Jean-Michel, l'autodidactisme est pour moi le meilleur des diplômes. Bon, as-tu une dernière petite chose à ajouter ?
- Oui, juste un mot : "décevant".
- Quoi ? Mon article ? Amiga Revue ?
- Non, non ! je parle du spot publicitaire de la CD[32]. Alors là, vraiment, je ne comprends pas. Et juste avant Noël, en plus. Expliquez-moi un peu ce qui se passe chez Commodore ? A part ça, je suis assez satisfait de votre journal, mais j'aimerais qu'il y ait plus de tests de logiciels. Le fait de publier les dessins de gens comme moi, qui n'ont finalement aucun autre moyen de se faire connaître, me ravit au plus haut point".

Et voilà, merci Monseigneur ! En ce qui concerne les tests de logiciels, et comme je l'ai stipulé dans le précédent numéro d'Amiga Revue, je vous propose de faire ensemble vos premiers pas avec Real 3D, comme nous l'avons fait avec DPaint.

Olivier Duval ■

INFOGRAPHIEZ MOI

Ce mois-ci, je vous propose une autre animation, mettant en pratique ce que nous avons pu apprendre jusqu'à présent. L'utilisation de l'option "Dessin on-off" sera encore à l'ordre du jour, afin que vous puissiez apprécier sa véritable efficacité.

De nombreux lecteurs nous ont reproché la disparition de la rubrique "La couv'"... Dorénavant, si votre dessin est sélectionné pour notre "dessin du mois", je vous appelerai en personne afin de connaître vos sentiments et vos objectifs dans le domaine de l'infographie. Non seulement votre œuvre sera publiée, mais les éventuels autres dessins que vous nous enverrez avec, le seront également. Concrètement, la rubrique "le dessin du mois" laisse la place à "l'infographiste du mois", une raison de plus de mieux vous faire connaître. Intéressant, non ? Alors n'hésitez plus, envoyez nous vos oeuvres (rappel : tous les formats d'écran sont dorénavant acceptés, même en 24 bits. La grande nouveauté, afin de vous encourager à connaître Real 3D, est que vous pouvez maintenant nous envoyer des images réalisées avec ce logiciel). Important : pour éviter la supercherie, vous devrez adjoindre à vos images, la scène (ou une partie) au format Real. Je sais, on reconnaît facilement une image réalisée avec Real, mais il y a quand même des petits malins !

Le sujet du dessin du mois de mars : l'architecture des villes du futur en 2D ou en 3D.

Animations

Nous allons profiter de l'idée du dessin du mois de ce mois-ci pour créer une animation simulant une vitre qui se casse. Hé, oui ! En avant-première, vous avez le privilège de découvrir la mire de la chaine cablée "Amiga TV". En attendant, sortons un peu de notre vision utopique et voyons ensemble comment réaliser l'explosion de cette mire. L'animation décrite est au format 640 x 512, 32 couleurs. Si vous créez l'anime en 320 x 256, vous devrez diviser par 2 les valeurs X ,Y et Z données tout au long de cet article.

1) Tout d'abord, vous devez dessiner la mire représentée (Fig 1).
2) Ajoutez un cadre et effacez cette nouvelle page.
3) Définissez une centaine de cadre.
4) Allez à votre premier cadre ("SHIFT" + "&") et découpez votre premier éclat de verre avec le bouton droit de la souris (Fig 2).
5) Bougez maintenant la brosse à sa position initiale dans la mire. Sans bouger la souris, avancez au cadre 2 (Touche "é") et positionnez la brosse grâce aux touches "Alt" et "A" en bas et à gauche sur votre clavier (équivalent du bouton gauche de la souris) afin de ne pas bouger votre brosse. Rappels : le terme "positionner" signifie que vous

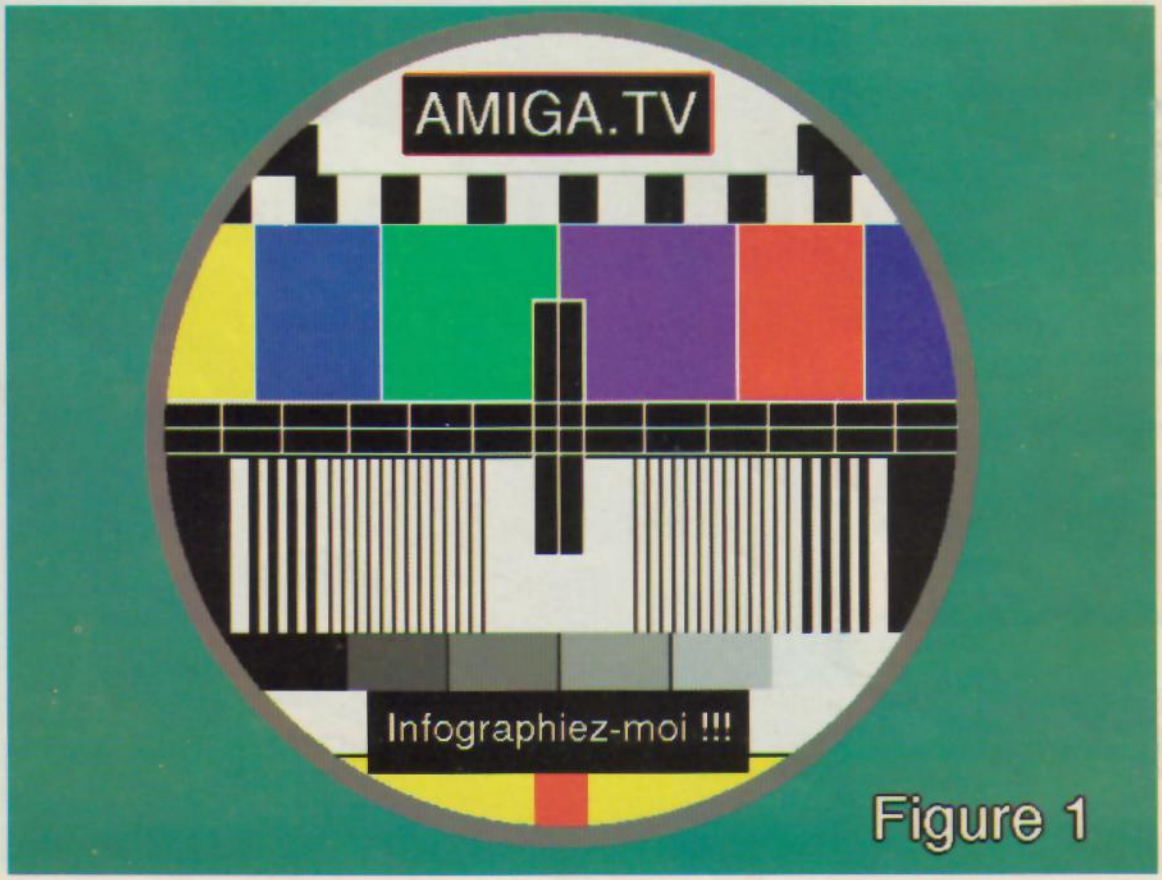
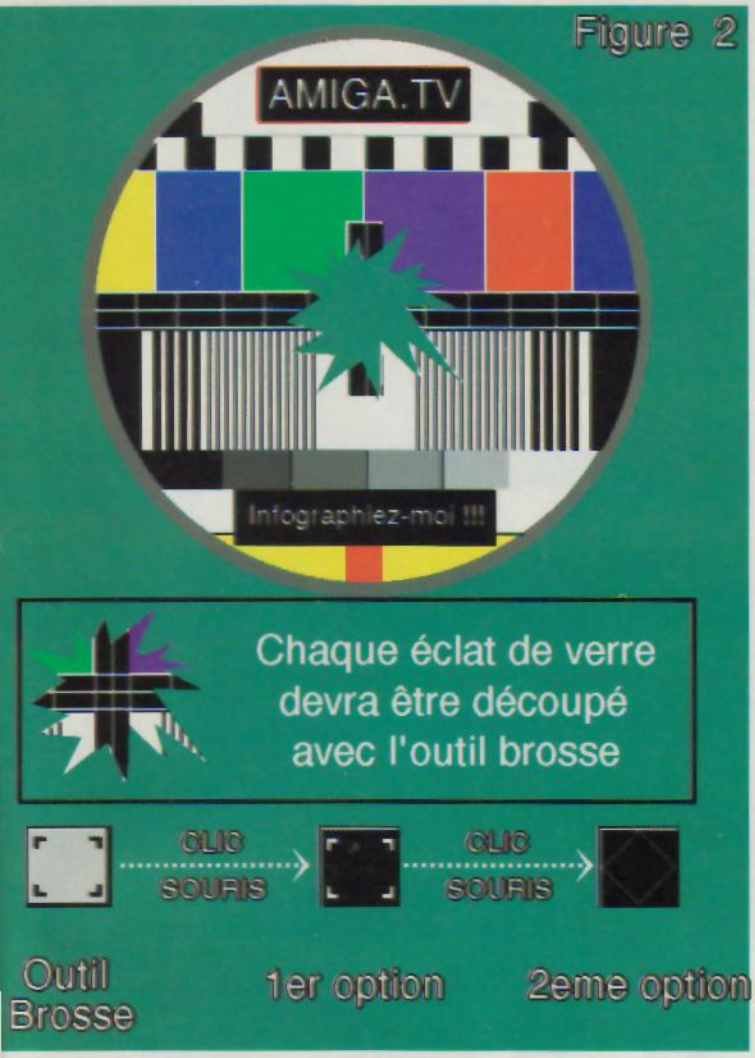


Figure 1



devez poser votre brosse sur votre page afin que le requester de déplacement prenne en compte les positions X et Y de la brosse. Je ne peux que vous encourager à utiliser les touches du clavier lorsque vous désirez réaliser des déplacements minutieux de vos brosses (rappel Fig 3).

6) Une fois que votre brosse est positionnée au cadre 2, appellez le requester de déplacement et indiquez seulement 10 à nombre de cadres puis tracez.

7) Au cadre 12 maintenant rappelez le requester de déplacement et indiquez les valeurs suivantes : Y = -1000, Z = 2000, Angle Z = 360° (ou 780°, comme vous voulez), et Nombre de cadres = 30. Sauvez ensuite ce requester de déplacement et tracez...

8) Vous devez retourner au 1er cadre et redécouper un morceau de la mire. Vous n'avez plus qu'à refaire les mêmes étapes qu'auparavant mais lorsque vous aurez positionné votre brosse au cadre 2 vous devrez incrémenter le nombre de cadre du requester de déplacement de 5 pour chaques morceaux de mire. Exemple : premier morceau, 10 cadres (comme nous l'avons vu) ; deuxième morceau, 15 cadres ; troisième morceau, 20 cadres ; etc. Les valeurs pour le requester que nous avons enregistrées ne changeront pas. Vous n'aurez qu'à le charger à chaque fois que vous en aurez besoin.

9) Si vous avez bien travaillé, vous devez avoir les 2 images suivantes (figure 4.1). Voilà, vous venez de faire le plus dur. Copiez le cadre 1 sur votre page de brouillon (menu "Image/ Réserve/Copier sur réserve").

10) Au cadre 1, allez dans le menu "Image/Reserve/Fusion" en premier plan un requester apparait. Indiquez "Toutes" puis OK. Effacez ensuite le cadre 1.

11) Nous devons ajouter maintenant le quadrillage caractéristique d'une mire. Pour cela copiez la nouvelle image du cadre 1 sur votre brouillon. Grâce à cet exemple nous allons revoir l'utilisation des masques. Allez dans le menu "Effet/Pochoir/Dessin on-off". L'écran apparait maintenant plus foncé et notre but est de protéger la mire afin de créer le quadrillage. Vous devez sélectionner l'outil cercle plein afin de recouvrir la mire (fig 4.2). Une fois fait, vous n'avez plus qu'à reselectionner l'option "Dessin on-off".

12) Maintenant que la mire est protégée nous pouvons dessiner notre quadrillage et la aussi on n'a pas envie de se prendre la tête. Appelez le requester de grille (en cliquant avec le bouton droit sur l'outil grille) et donnez les valeurs X = 25 et Y = 25. Activez la grille, créez juste une petite portion de quadrillage, prenez la en brosse et dessinez toute la page avec.

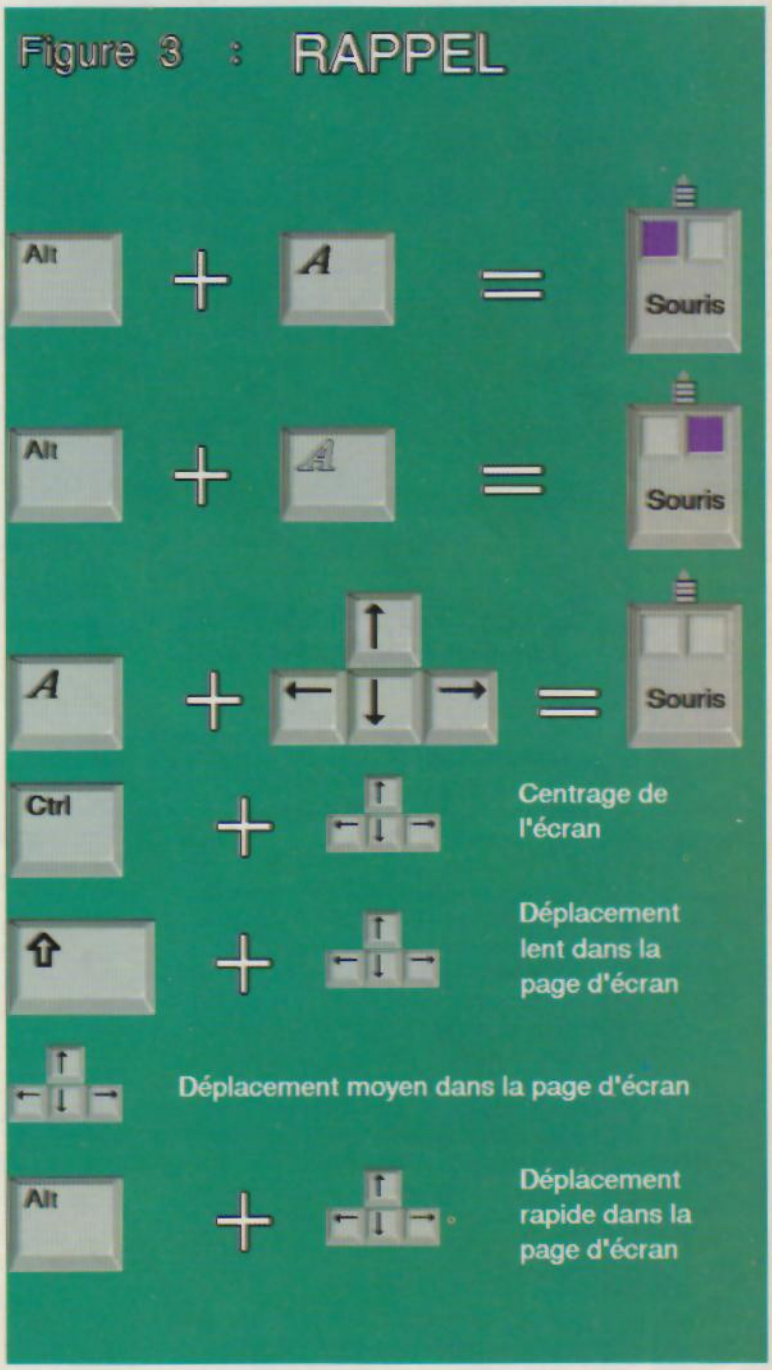
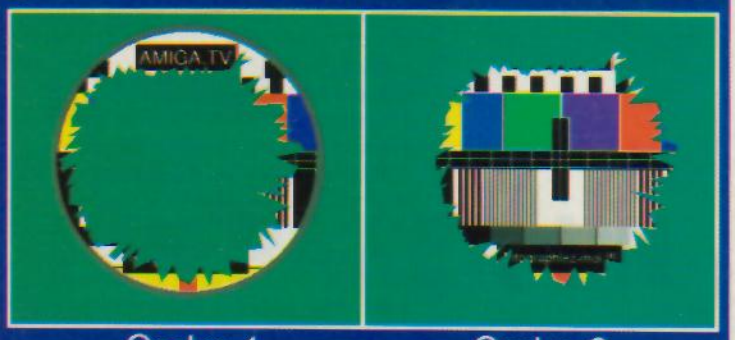
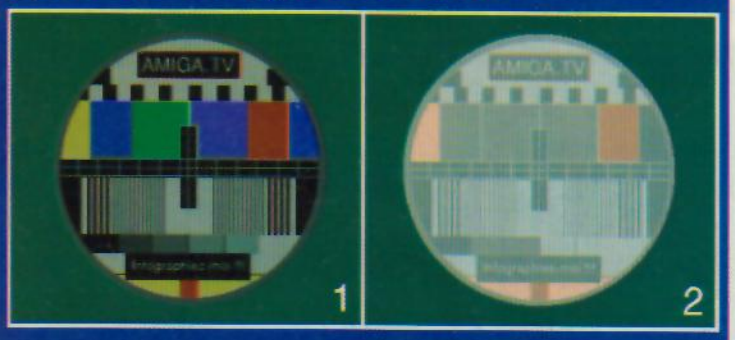


Figure 4.1



Cadre 1 Cadre 2

Figure 4.2 : Page de brouillon



1/ Option Dessin on-off

2/ Grâce à l'outil cercle plein vous devez masquer la mire.

13) Déprotégez la mire : "Dessin on-off", puis "CLEAR".
14) Avec l'outil cercle plein vous n'avez plus qu'à effacer la mire afin que la couleur de fond de l'anime, que nous avons crée précédemment, apparaisse.
15) Allez au 1er cadre puis dans le menu "Image/Réserve/Fusion", en premier plan (sur tous les cadres).
16) La figure 5 vous montre 4 images de l'animation finale.

Voilà, vous connaissez maintenant la marche à suivre pour créer une vitre qui se brise. Rien ne vous empêche d'y ajouter un fond, je pense que vous avez maintenant compris les fusions en premier plan et en arrière plan. Remarque : le but de cette animation n'est pas de vous dévoiler l'animation du siècle. Les morceaux se détachent finalement dans le sens des aiguilles d'une montre mais vous pouvez les faire se détacher autrement et leur faire subir des rotations suivants X, Y, etc.

Olivier Duval ■

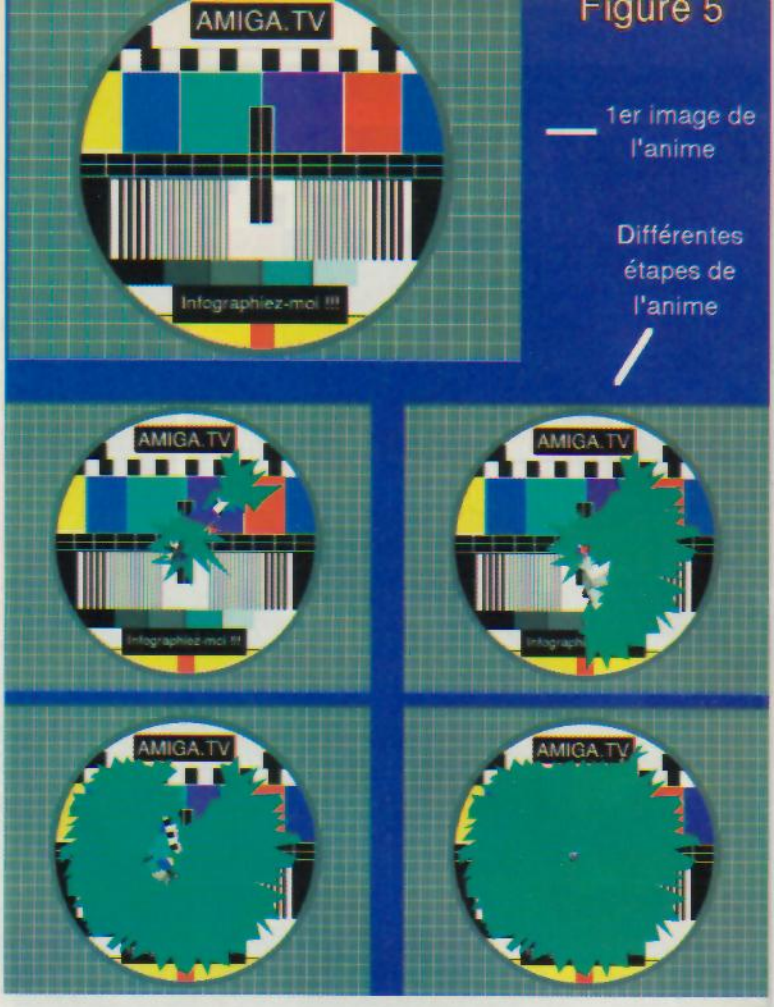


Figure 5

1er image de l'anime

Différentes étapes de l'anime

AMIE LE PRO.

11, bd Voltaire
75011 Paris
(Métro République)
Tél : 43 57 48 20

FOIRE AUX JEUX

50 F		100 F		150 F	
7 GATES OF JAMBALA I	CAFE	ADAMS FAMILY	LAND	AIR BUCKS 1200	MONSTER PACK I
ALIEN STORM	SIMULCRA	AGE	MEGATRAVELLER II	ANOTHER WORLD	POLICE QUEST III
BATMAN THE MOVIE	SPEEDBALL	AIR SUPPORT	MINDWINTER	ARMOURGEDDON	POOLS OF DARKNESS
BATTLE COMMAND	SPELLBOUND	ALCATRAZ	MOKTAR	BARBARIAN II	PRIME MOVER
BLOODWYCH	STORMLORD	BAD COMPANY	NAM 65 75	BAT	PUSH OVER
JANE SEYMOUR	STRIDER	BARBARIAN II	NINJA WARRIORS	BILLS TOMATO GAME	ROBIN HOOD
DARKMAN	SUPER OFF ROAD	PALACE	OH NO MORE	BLUES BROTHERS	ROBOCOP III
DICK TRACY	TARGHAN	BOSTON BOMB CLUB	LEMMINGS	CAPTIVE	RUGBY THE WORLD CUP
DISC	TEAM SUZUKI	CARVUP	OPERATION STEALTH	CISCO HEAT	SECRET OF MONKEY ISLAND
FIRE AND FORGET	THE FINAL BATTLE	CELTIC LEGENDS	POWERMONGER	CYTRON	SECRET OF MONKEY ISLAND II
FORGOTTEN WORLDS	THE KING OF CHICAGO	CHASE HQ II	DATA	DEUTEROS	SECRET OF THE SILVER BLADES
GALDEGRONS DOMAIN	THE THIRD COURIER	CORPORATION	PUZZNIC	DOODLE BUG	SHADOWWORLDS
GOLDEN PATH	THE UNTOUCHABLES	CRIME WAVE	QWAK	F15 STRIKE	SILENT SERVICE II
GRAND MONSTER SLAM	TIE BREAK	DRAGON BREED	RODLAND	EAGLE II	SIM EARTH
GRAND PRIX 500 II	TIME MACHINE	DRIVIN FORCE	SHADOW DANCER	F19 STEALTH FIGHTER	PEEDBALL II
HARDBALL	TITAN	ELF	SHADOW WARRIORS	FASCINATION	SPORTS MASTERS
ITALY 1990	TOM AND THE GHOST	FIENDISH FRED...	SHINOBI	FIRST SAMOURAI	STREET FIGHTER II
IVANHOE	TOTAL ECLIPSE	GHOSTBUSTERS II	SMASH TV	FLASHBACK	SYNDICATE
KICK OFF I	TOTAL RECALL	GOLD OF THE AZTECS	SPACEGUN	FLIGHT OF THE INTRUDER	TERMINATOR II
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	USS JOHN YOUNG	GOULS AND GHOSTS	SUPERCARS I	GLOBAL EFFECT	THE BATTLE OF BRITAIN
MEGATRAVELLER I	VENUS	GREATCOURTS	SUPREMACY	HEART OF CHINA	THE CHAOS ENGINE
METAL MUTANT	VIGILANTE	HARD DRIVIN II	SWITCHBLADE II	HEROES OF THE LANCE	THE DARK QUEEN OF KRYNN
MIDNIGHT RESISTANCE	VOODOO NIGHTMARE	HEROQUEST	THE BARDS TALE CONSTRUCTION SET	HOOK	THE LOST VIKINGS
ONSLAUGHT	WILD STREETS	INDY III ARCADE GAME	THE CYCLES	HUNTER	THEATRE OF DEATH
OOPS UP	WINDSURF WILLY	IT CAME FROM THE DESERT	THE PLAGUE	INDY IV THE ARCADE GAME	TRANSARTICA
POPULOUS	XENON	KICK OFF II	TORVAK THE WARRIOR	KNIGHTMARE	TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER
PORTS OF CALL	XYBOTS	KILLING CLOUD	TV SPORTS FOOTBALL	KNIGHTS OF THE SKY	WING COMMANDER
ROBOCOP		LAST NINJA II	UTOPIA THE NEW WORLDS	LEANDER	ZOOL
ROBOZONE		LEISURE SUIT LARRY I	VROOM DATA	LEMMINGS	
ROCKET RANGER		MAGIC POCKETS	WILD WEST WORLD	LES CHEVALIERS	
ROCKSTAR		MANCHESTER UNITED	WINGS	LES FOUS DU VOLANTS	
ROGUE TROOPER		MAUPITI ISLAND		LOTUS II	
SHUFFLEPUCK		MC DONALD		LOTUS III	

BON DE COMMANDE PAGE 47

SON

LE COIN DES DÉBUTANTS

Cinquième partie de notre initiation à la Musique Assistée par Ordinateur, nous allons nous intéresser ce mois-ci au sampling, c'est-à-dire la technique qui consiste à enregistrer numériquement un son, à le traiter éventuellement, et à le restituer enfin soit en tant que son brut (bruits de pas, tonnerre, vent, etc.), soit en tant que sonorité musicale (voix, percussion, bruit, etc.).

Au même titre que vous pouvez enregistrer puis afficher sur votre moniteur des images en basse, moyenne ou haute définition, vous pouvez, de la même manière, réaliser des enregistrements numériques de sons.

Ici, une petite parenthèse pour tordre le cou une bonne fois pour toutes à la traduction souvent erronée du mot "Digital" qui vient de "Digit" qui signifie "Chiffre, nombre".

Rien à voir donc avec les empreintes du même nom.

Ne riez pas : j'ai vu, il n'y a pas si longtemps, dans les pages de notre excellllllent confrère Keyboards, une publicité pour une marque de synthé (dont, par contre je tairai le nom!) qui parlait de "Numérique Digital" ce qui est sinon une stupidité, du moins un sacré pléonasme !

Un "digitaliseur" n'est donc qu'un système qui permet d'analyser, de décrire puis de stocker, pour les restituer ensuite, des données relatives à une image ou à un son sous une forme numérique, qui est la seule facilement assimilable par un ordinateur et ça n'est pas autre chose !

Comme, dans la plupart des cas, on se contente, en matière de son tout au moins, de n'enregistrer numériquement qu'un petit "bout" de ce son, on parle alors d'"échantillon" ("Sample", dans la langue de Shaksp... heu... de Shekesp..., enfin, en anglais, quoi !), ce qui fait qu'on nomme indifféremment ces "numériseurs" : "Echantillonneurs", "Samplers" ou encore, mais en franglais (pour tout simplifier !) "Digitaliseurs"!

Quatre termes pour dire, en somme, la même chose avec les confusions inévitables, décrites ci-dessus, que ceci a entraîné : pourquoi faire simple, quand on peut faire compliqué, n'est-ce pas ?

Bref, plus cette analyse (et la description qui en résulte) sera fine, plus l'image ou le son restitués seront alors proches de l'original.

Plus performant devra alors être aussi le système chargé de traiter ces opérations car elles sont évidemment très coûteuses en mémoire et, surtout, ce qui complique singulièrement les choses, en temps de calcul.

Ainsi, votre Amiga de base, avec son composant sonore Paula, ne vous permet d'obtenir, contrairement aux images qui sont, elles, traitées par d'autres co-processeurs beaucoup plus puissants, que des sons en "basse définition" : ils ne sont codés qu'en 8 bits. Acceptable pour des percussions ou des sons de basses, électriques ou non, cette définition devient toutefois rapidement très insuffisante, dès lors que vous vous attaquerez à des sonorités plus complexes et/ou aiguës.

Je ne vous révèle ici rien d'inédit, puisque vous en avez sans doute déjà maintes fois fait l'expérience : certains sons, lors de l'utilisation d'un "tracker" quelconque, laissent, il faut le reconnaître, franchement à désirer.

En fait, on s'est aperçu très vite qu'on pouvait cependant pallier, dans une certaine mesure, à ces imperfections en traitant, par exemple, la source d'origine ce qui permettait, notamment, d'éliminer une foule de bruits parasites.

Condamné à une définition 8 bits, il fallait donc optimiser le codage numérique et des nouvelles générations de "Digitaliseurs", comme le DSS 8+ de GVP, distribué en France par CIS, ont ainsi permis de notables progrès.

Quoi qu'il en soit, on est parvenu maintenant à un seuil qualitatif impossible à dépasser dans l'état actuel des composants d'origine de notre machine et il est intéressant de noter que, curieusement, Paula n'a pas été remplacée depuis l'Amiga 1000 !

8, 12, 16 bits

L'avènement du Compact Disk (qui est en définition 16 bits, 44.1 KHz) révolutionna non seulement les goûts d'un public de plus en plus exigeant, mais également l'informatique qui devint franchement orienté multimédia, c'est-à-dire traitant à la fois de l'image (informatique ou non) et le son.

Le salut viendra de ces vidéastes et autres graphistes travaillant sur Amiga et qui, désireux d'incorporer du son de qualité professionnelle dans leur travail, suscitèrent la création de cartes sonores puissantes, allant de 12 bits (AD 1012 de Sunrize, distribuée par Storm) jusqu'à 16 bits (AD 516 de Sunrize ou ADC 16 de Xanadu, distribuée par MAD).

Ici aussi, il faut mettre un peu d'ordre dans les esprits et en arriver aux fameux "44.1 KHz".

Lorsque vous "digitalisez" sur votre Amiga, avec DSS ou Audio Master, peu importe, vous pouvez, si vous le désirez, atteindre 44.1 KHz, mais, comme vous restez en définition 8 bits votre résultat n'aura quand même donc rien (mais alors rien !) à voir avec un son 16 bits en 44.1 KHz... Pourquoi ?

Sens interdits !

Reprenons l'exemple de l'image (et vous verrez que les choses sont quand même de nature similaire) : on va "digitaliser", par exemple, une photo de vacances qui représente un joli voilier sur une superbe mer bleue...

Si vous traitez cette image avec un Amiga de base (4096 couleurs) vous aurez une image en couleurs, certes, mais de qualité bien inférieure à la même photo de vacances traitée, elle, sur un Amiga "AGA" (256 000 couleurs parmi une palette de 16 millions) : vous découvrirez une plus grande richesse de nuances dans le bleu des flots, dans celui du ciel, même dans le blanc de la coque du bateau.

Ca, c'est pour ce qui est de la comparaison 8/12/16. Reprenons notre image et exploitons-là maintenant avec une carte graphique 24 (Picasso ou Opalvision), et là, elle sera affichée dans toute sa splendeur, en 16 millions de couleurs, c'est-à-dire AU DELA du seuil de perception de l'oeil humain !

En fait, bien que l'oeil soit incapable de discerner ces nuances beaucoup trop subtiles, le cerveau pourra cependant faire la différence entre une image en réel "16 millions" d'une en fausse "16 millions".

Cette sensation, bien qu'indéfinissable, qu'invraisemblable, même, est pourtant ressentie par tout un chacun. C'est comme ça.

Pour le son, eh bien c'est exactement pareil : du 44.1 KHz en 16 sonnera toujours un poil plus "clair" qu'un 32 KHz 16 (qui est pourtant la norme "Broadcast" !).

Antoine Occhipinti ■

HOME MIDI STUDIO PRATIQUE

En liaison avec l'article sur les "digitaliseurs" quelque part ailleurs dans ce numéro, je vous propose ici quelques trucs pour optimiser vos samplings sur Amiga. Nous sommes donc en 8 bits, ok ?

De la qualité de votre source dépendra celle de votre échantillon, ça c'est quelque chose que vous devez toujours garder présent à l'esprit. En fait, il y a deux types de digitalisations :

1 : l'enregistrement numérique en tant que tel où l'on utilisera l'échantillon, tripatouillé ou non, comme étant tout ou partie d'un ensemble cohérent. Le meilleur exemple de ce type de digitalisation est la Rap Music où l'on coupe/colle des bouts d'échantillons piochés ici ou là pour en faire des rythmiques du plus bel effet.

2 : l'enregistrement numérique "chromatique" où ici l'échantillon (généralement plus bref que le précédent) pourra ensuite, si nécessaire, être décliné selon les intervalles classiques des gammes musicales, passant d'un son grave jusqu'à un son aigu, selon votre choix.

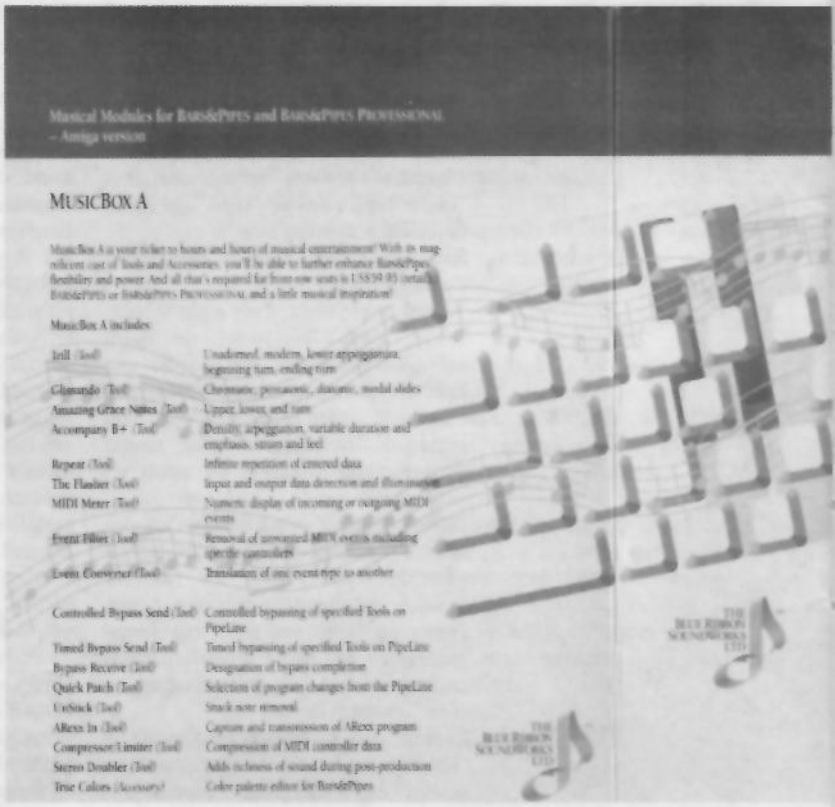
Il faut digitaliser juste

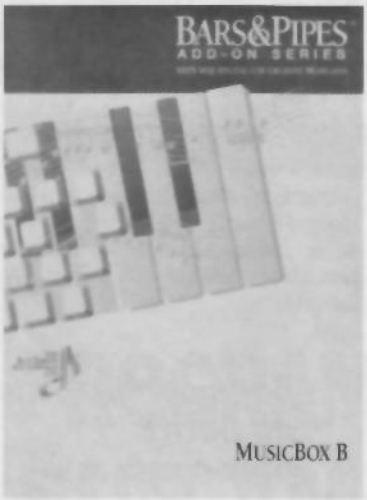
Ici, il est nécessaire de bien observer une règle fondamentale : vous devrez échantillonner un son "musical", c'est-à-dire qui puisse se décliner comme nous venons de le voir, un do, en l'occurrence dont nous pourrons ensuite déduire toutes les autres notes par simple calcul mathématique... J'ai vu passer bien des samples "faux" qui, intégrés dans un module, sonnaient pourtant "juste", mais, si vous changiez l'échantillon pour cette partie musicale, patatrac, tout était subitement transposé, avec l'effet désastreux qu'on peut supposer !... Attention donc à ce point crucial !

Examinons tout d'abord le son en lui même qui doit, évidemment, être le plus conforme possible à l'original. Pas de panique, je n'ai pas du tout l'intention de vous casser les pieds avec des notions théoriques qui dépassent évidemment largement le cadre d'une rubrique comme celle-ci ! Je vous signale simplement que, si vous voulez vous lancer dans l'échantillonnage, vous devrez respecter alors certaines règles fondamentales. Le problème, avec le repiquage de disque ou de cassette, c'est qu'il n'est pas possible de doser le gain (le volume d'entrée du son) lorsqu'on est connecté sur le digitaliseur en direct (via Cinch) ou alors, si on passe par une sortie amplifiée, la source est alors parasitée par les distorsions... Imparable !
Enfin, pas tout à fait, car, conscients de ce problème, les constructeurs de hard ont évidemment tenté d'y remédier "en aval" et on a pu ainsi voir quelque temps apparaître des digitaliseurs avec des potentiomètres linéaires ou même rotatifs, mais avec des résultats souvent bien décevants.
Deux appareils sortent pourtant du lot, l'un ancien, Sound Master de Aegis (qui était couplé avec le logiciel Audiomaster IV) avec son potentiomètre linéaire extrêmement pratique et le tout récent DSS 8+ de GVP/CIS, avec (et c'est nouveau !) des potentiomètres "soft", celui-là. Ayant traité de ce digitaliseur dans un récent numéro d'Amiga Revue, je vous y renvoie. Grâce à l'atténuation de la source d'entrée, vous pourrez alors, en la dosant subtilement et en procédant à de multiples essais de réglages, obtenir des échantillons d'une qualité telle que vous ne supposiez pas pouvoir l'atteindre en 8 bits !

IFF 8SVX, une norme incontournable sur Amiga

Je vous rappelle qu'il existe de multiples lecteurs d'échantillons au format IFF 8SVX dans le domaine public (voir la rubrique "DP Musique"), y compris des "linkers" qui vous permettront de jouer des samples de longueur indéfinie directement sur votre disque dur et que Bars & Pipes intègre lui aussi un module de lecture appelé Amigophone





(disponible dans le pack "Internal Sound Kit" : 440 F).
A propos d'"Internal Sound Kit", je vous signale qu'il contient en outre un puissant outil nommé Spare Keys, lequel vous permet d'entrer votre musique depuis le clavier de votre Amiga, ce qui peut être finalement très intéressant, surtout (!) si vous ne possédez pas de clavier musical midi. Inconvénient : votre clavier alphanumérique n'est définitivement, je vous le confirme, pas sensible à la vélocité, ça c'est sûr...

Jouez à Mario Bros

Ca y est, vous avez investi dans LE logiciel incontournable de MAO (Musique Assistée par Ordinateur) sur Amiga qu'est Bars & Pipes (Pro ou pas !) : à vous la joie de jouer aux petits plombiers maintenant ! Vous avez sans doute remarqué la logique des branchements où se déverse le flot de vos messages Midi : il est passé par ici, il repassera par là...
Vous répugnez cependant à utiliser les outils mis à votre disposition par notre cher Todor Fay (le génial programmeur de ce programme génial !) et vous vous contentez, en fait, des trois ou quatre habituels (Doctor of Velocity, Echo, Quantize, Transpose), je me trompe ? Osez, je vous en prie, explorer les autres merveilles qui sont à votre disposition et expérimentez-les : vous ne serez pas déçus, croyez-moi ! Jetons ensemble un oeil sur quelques uns des plus étonnants et/ou utiles, et c'est difficile étant donné la qualité de ce qui vous est proposé...

Outils d'origine

Counterpoint : en conjonction avec la gamme dans laquelle vous jouez, cet outil génèrera, pour une mélodie entrée "en temps réel", un contrechant du plus bel effet.

Harmony Generator : c'est un dérivé de l'outil précédent, mais est plus performant (et spectaculaire !) puisqu'il combine au Counterpoint l'outil Transpose et crée donc un second type d'intervalle.

Unquantize : appliqué à une piste rythmique (batterie, évidemment mais aussi basse, on l'oublie trop souvent), il enlève le côté rigide et par trop mécanique d'une quantification régulière, surtout si vous avez entré cette partie en édition manuelle, pas à pas. Il l'humanise en quelque sorte...
Attention de ne pas dépasser un pourcentage maxi de 25.

Music Box A

Event Converter : transmute un Control Change en un autre ce qui, à première vue, n'est pas très follichon, je vous l'accorde, mais si je vous dis que, grâce à lui, vous pourrez convertir, par exemple, votre pédale d'expression en un contrôleur de vibrato ou encore en un répartiteur stéréophonique (enfoncée = à droite, relâchée = à gauche, avec tous les intermédiaires, évidemment!), voilà qui devrait vous ouvrir de séduisantes perspectives, n'est-ce pas ?

Osez, je vous en prie, explorer les autres merveilles qui sont à votre disposition et expérimentez-les : vous ne serez pas déçus, croyez-moi !

Stereo Doubler : il n'en a pas l'air, comme ça, mais c'est également un outil très précieux puisqu'il vous permettra de créer un effet particulièrement intéressant qu'on trouve sur quantité d'enregistrements actuels, à savoir la répartition simultanée d'un même son de part et d'autre de l'horizon stéréophonique, avec même, le cas échéant, un très léger effet de décalage (phasing) de l'un part rapport à l'autre. Il faut l'entendre pour le croire : Ca vous donne une "présence"... Je ne vous dis que ça!...
Attention! Ne pas confondre cette puissante fonction avec une simple copie de piste en doublette "pannée" gauche-droite : il ne doit pas y avoir de son au milieu, mais uniquement de chaque côté de l'auditeur... L'essayer, c'est vraiment l'adopter, vous m'en direz des nouvelles !

Music Box B

Event Scrubber : avec vos molettes et autres pédales (NDLR : salut Michou !), vous générez des suites se messages Midi et Control Changes souvent redondants, ce qui d'une part ne sert à rien et, d'autre part, ralentit parfois grâvement l'exécution d'un morceau. Event Scrubber élimine systématiquement ces éléments superflus et "nettoie" en quelque sorte vos pistes. A utiliser dans la "Boîte à Outils", de préférence.

Pan et Volume : ces deux outils permettent aux utilisateurs de Bars & Pipes Junior de régler, à la souris, pour le premier, le placement panoramique et pour le second, le volume "en temps réel" du son d'une piste déterminée. C'est une manière élégante de pallier l'absence de la Table de Mixage dans cette version du programme. Par le jeu des pipe-lines de dérivation, vous pourrez induire l'effet simultanément à plusieurs pistes...

Antoine Occhipinti ■

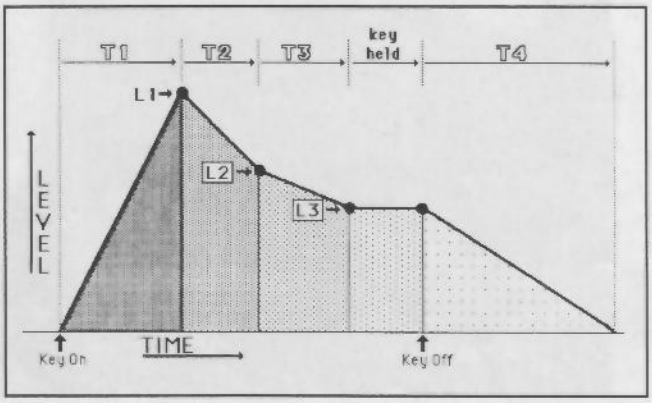
ENSONIQ SQ-1-ESQ-1-ESQ-M DIGITAL WAVE SYNTHESIZER MODULE

Tous les mois vous pouvez trouver dans cette rubrique un banc d'essai consacré à des modèles de synthés et/ou d'expandeurs anciens, disponibles seulement sur le marché de l'occasion, (donc souvent à des prix très attractifs !) et qui contiennent néanmoins des sons très sympathiques.

Pour remplacer sa gamme VFX qui se voulait (et était, en son temps !) une réponse crédible du berger américain à la bergère nippone en matière de synthétiseurs "grand public", la société Ensoniq lança une nouvelle gamme, encore plus innovante, celle des "SQ".
Vous vous rappelez sans doute cette campagne publicitaire amusante montrant des ingénieurs japonais en blouse blanche se faisant "hara kiri" au sabre samouraï devant un superbe synthétiseur VFX... En fait, ces machines, outre une forme originale et complexe de synthèse, avaient surtout la particularité, nouvelle pour un appareil américain de cette époque, d'incorporer des effets de traitement sonore temps réel internes.

Suivez le guide

Les bêtes sont puissantes en diable et proposent : ESQ (le synthé) et/ou ESQ-M (sa version expandeur) : 8 voix de polyphonie avec pas moins de 3 oscillateurs numériques par voix, une modulation d'amplitude pour chacun de ces oscillateurs, ajoutez à cela 32 multi-échantillons et/ou formes d'ondes synthétiques, 15 différentes sources de modulation de voix assignables, 3 LFO générant des multi-formes d'ondes pour chacune des voix avec, un vrai luxe, un algorithme d'"humanisation" aléatoire (ce qui était nouveau pour l'époque !), et puis encore 4 générateurs d'enveloppes complexes pour chaque voix, sensibles à la vélocité, et avec ça, mon bon monsieur, un effet de panoramique totalement paramétrable, un bien intéressant modulateur en anneau et, pour finir en beauté, quatre filtres analogiques 4 pôles passe-bas avec résonnance variable...
A lire ces caractéristiques techniques, vous pouvez donc vous attendre à accéder à des sonorités typiquement synthétiques ce qui fait que, si vous jouez du bon vieux blues des familles (quoi que...) ou du classique (là c'est plus évident !), il vaut mieux passer votre chemin. Je me devais de vous le signaler.



Le SQ-1 (puis plus tard le SQ-2) n'est, en fait, qu'une déclinaison simplifiée des modèles décrits ci-dessus, avec un séquenceur (inutile !) en plus, une polyphonie moindre et, sachez-le bien, des capacités techniques inférieures.
D'un autre côté, les séries "SQ" permettent certains empilements de sons, activables via la vélocité, ce qui est quand même un plus appréciable, je vous le signale : en fonction de l'intensité de la pression de vos doigts sur le clavier de ces synthés, vous pourrez soit produire une sonorité de piano, par exemple, soit, si vous jouez "plus fort", obtenir une combinaison de ce son de piano plus celui d'une nappe de strings... Vu ?

Réfléchissez donc bien à tout ceci avant d'en faire l'acquisition, n'est-ce pas et que le prix ne soit surtout pas votre seul critère de choix...
A choisir, et je le dis une fois de plus, n'hésitez quand même jamais entre un synthé, quel qu'il soit et sa version "expandeur" qui, si elle existe, sera bien souvent (pour ne pas dire toujours !), et on le constate ici encore, beaucoup plus intéressante question rapport qualité-prix.

Sons composites ou petits poly-sons...

En ce qui concerne la qualité des sons (puisque c'est avant tout ce qu'on est en droit d'attendre d'un bon synthé), je vous l'ai dit un peu plus haut, ils sont essentiellement de type "synthétique" et on notera la présence bienvenue de pianos électriques de toute beauté mais surtout d'espèces de sons composites, sortes d'amalgames sonores extrêmement complexes mêlant, par exemple, voix et nappes éthérées ou encore cloches tibétaines + voix, ceci d'autant plus que certains d'entre eux sont, ce qui ne gâte rien, dotés d'un effet tournant vraiment superbe.

De très intéressants sons de percussion électroniques sauront, j'en suis sûr, stimuler votre imagination et vous pourrez, de surcroît, générer des "pads" bien entraînants.
Sur le ESQ-M, on notera la présence d'un "Moog Synthesizer" extrêmement réussi qui, à mon humble avis, peut justifier à lui seul l'achat de cette machine, mais, comme d'habitude, ceci n'engage que moi...
La cote de ces machines varie évidemment selon les modèles et leur état mais, dans tous les cas, elle ne devrait pas dépasser les 5000 F ce qui, entre nous, est quand même intéressant compte-tenu de leurs extrêmement riches capacités sonores.

Un dernier petit point concernant le seul ESQ-M : les sons internes sont au nombre de 40 seulement, ce qui est peu, je le reconnais, mais on peut lui connecter une cartouche d'extension contenant 80 autres sons.

Je vous quitte et vous donne rendez-vous le mois prochain où nous nous occuperons cette fois d'un tout autre genre d'instruments électroniques Midi puisqu'il s'agira des sampleurs S 950 et S 1000 Akai.

Antoine Occhipinti ■

LE SON DANS LE DOMAINE PUBLIC

Ce mois-ci, nous continuons l'analyse de la Collection de Fred Fish (Part 5). NB : ces disquettes contiennent évidemment d'autres programmes utiles, mais nous ne mentionnerons ici que ceux concernant notre sujet.

N°654 : DSound - Player de samples IFF8SVX en "Direct-to-Disk". Upgrade du disk N°546.

N°666 : Spectroscope - Analyseur de spectre en temps réel. Fonctionne plus particulièrement avec Perfect Sound mais rien ne vous empêche d'essayer de l'utiliser quand même avec votre sampler préféré...

N°687 : Power Player - Player universel (?) permettant de lire tous les .Mod. Upgrade du disk N° 647.

N°688 : OctaMed Player - Comme son nom l'indique, il s'agit d'un Player de modules format OctaMed... Attention : ce programme a la particularité de fonctionner sous WB 1.3 ET 2.0.

N°711 : Animan - Curiosité : ce programme génère une tête parlante qui peut "écouter" vos ordres et vous répondre... Compatible avec Perfect Sound et Sound Master. Essayez les autres samplers, à tout hasard...

N°713 : Join Sounds - Programme permettant de coller plusieurs samples les uns à la suite des autres directement sur disque dur en n'utilisant que la RAM. Vous pouvez donc obtenir un effet "Direct-to-Disk" intéressant.
Long Play - Un autre linker de samples au format IFF8SVX : abondance de biens ne nuit pas...

N°718 : Boot Pic - Utilitaire permettant, lors du boot de votre disque dur, non seulement d'afficher une image mais, en plus, de jouer en même temps un module MED.

N°728 : Patch Man - Très intéressant patcheur (bibliothécaire) pour l'extraordinaire synthétiseur analogique de Roland, le JD-800. Indispensable !

N°729 : DSound - Upgrade des disks N°546 et 654.
N°732 : RTracker - Ce précieux utilitaire vous permet de décompresser certains modules de trackers rares et, évidemment, de les jouer.

N°748 : Delitracker - Encore plus fort que le précédent, car ce player est capable, nous assure en tout cas l'indispensable Fred Fish, de supporter pas moins de 40 différents formats de Modules et/ou de Songs !...

N°749 : Voice Editor - Encore un éditeur pour les synthés Roland D-10, D-110 et D-20. Décidément, vous êtes gâtés, non ?

MUSIC NEWS

• Le retour aux bons vieux sons de synthèse pure semble se confirmer : après le japonais Roland (JD 800), l'américo-japonais E-MU (Vintage Keys), c'est au tour de l'allemand Waldorf de proposer un monstre fabuleux mais qui est malheureusement réservé aux musicos fortunés : le Wave! Ca coûte vraiment dur, mais il paraît que c'est assez extraordinaire ! Etant donné que nos excellllents confrères Keyboards et Guitare & Clavier ont l'un et l'autre décortiqué la bête dans leurs colonnes respectives, je vous y renvoie donc avec plaisir...

• Dans la lignée, et puisqu'on en parlait ci-dessus, voici encore un nouveau modèle de chez E-MU : le Morpheus qui est, lui aussi, un synthé analogique des familles... Décidément, on va finir par croire "que j'en croque" du côté de chez Audio Land (l'importateur) puisque je parle pratiquement tous les mois de cette firme !... Ce n'est tout de même pas de ma faute si ce sont toujours les mêmes qui mettent des produits vraiment innovants sur le marché !...

• Avant de vous délecter d'un prochain "Coin des Débutants" consacré à la prise de son et où je décortiquerai pour vous, entre autres, les Quatre-Pistes à cassettes du Marché (neuf et/ou occases), faites-vous les dents en attendant sur le 380 S, dernier modèle de chez Fostex qui, malgré un encombrement très réduit, réunit quand même pas moins de 4 voies mono et quatre voies stéréo ce qui (oui, vous avez bien compté !) nous donne, eh oui : douze entrées... Etonnant, non ?

• Clavius distribue un produit révolutionnaire (sur lequel j'ai bien l'intention de revenir un de ces jours...), le Midiscan de Musitek. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un programme qui transforme des données saisies par scanner en informations musicales : oui, vous avez bien compris ! Il vous suffit de scanner une partition pour que le programme la convertisse aussi sec en MidiFile... Pour le moment, ça ne tourne que sur PC, mais on se prend à rêver car nous, nous avons n OCR, un logiciel de reconnaissance optique de caractères d'imprimerie, sur notre machine...

• Chronologies, le score book du dernier (en date !) disque de notre Jean-Michel Jarre national, avec tous les relevés instrument par instrument (!), est déjà disponible à l'heure où sont écrites ces lignes (début Janvier)... Ils ont été rapides, cette fois-ci, chez Dreyfus, à croire que le succès (mérité) remporté par les précédents recueils a dépassé toutes leurs espérances ! Qu'attendez-vous pour le commander vous aussi (par correspondance) ou pour vous précipiter l'acheter chez votre libraire musical favori.

Tonton Antoine

VIDEO

DOSSIER PRATIQUE : LE TIME CODE

Les systèmes assistés par ordinateur en postproduction image et audio, toutes les solutions de montage, d'édition et de synchronisation ont en commun l'utilisation d'une référence de synchronisation : le Code Temporel, autrement dit, le "Time Code".

Le monde de la vidéo, aujourd'hui, dans son volume et sa diversité, recouvre des sujets qui peuvent apparaître touffus et complexes à la plupart d'entre nous. Nous irons régulièrement braquer nos projecteurs sur un de ces sujets.

Panasonic NV-MS4 équipé d'un générateur/lecteur VITC

Le Time Code

Commençons par un peu d'histoire. Pour le cinéma, jusqu'en 1956, la synchronisation s'opérait par l'utilisation de bandes perforées et de caméras et magnétophones entrainés par des moteurs synchrones tenant compte de la fréquence secteur (50 Hz pour l'Europe et 60 Hz pour les Etats-Unis).
Le magnétophone audio reçoit, via un câble relié au secteur et à travers un circuit électronique, une information de fréquence du secteur. Cette information est enregistrée sur la bande son. Toute variation de fréquence de la tension secteur entraîne une variation de vitesse de la caméra, cette même variation est inscrite sur la bande son du magnétophone et sera utilisée pour resynchroniser les supports. En télévision, jusqu'à cette même date, la diffusion n'était possible qu'en direct, la question de la synchronisation ne se posait donc pas.
En 1956, grâce à un procédé mis au point par Charles Ginsburg, la Société AMPEX présente le VR-100, premier magnétoscope utilisant une bande magnétique de 2 pouces. (Photo 1). Les premiers magnétoscopes résolvent le problème de la diffusion différée. Le montage si simple en film, devient très délicat en vidéo, l'image n'étant pas directement visible sur le support. Pour déterminer le début de chaque image, il faut repérer, en examinant l'émulsion magnétique au microscope, grâce à l'orientation des particules, la zone de suppression de trame pour couper exactement entre deux images et assurer ainsi un montage correct. En cas d'erreur, des sauts d'images ou des glissements intempestifs sont inévitables. De plus cette méthode de montage est totalement destructive.
En 1963, l'enregistrement d'impulsions CTL (Control Track Pulses) sur une piste avec le signal vidéo permet de localiser chaque image mais ne donne qu'une information relative de position. En fait, l'impulsion CTL peut être comparée, par analogie avec le film, à une perforation électronique. Chaque image est associée à une impulsion CTL, un compteur additionne les impulsions pour le repérage et le calcul des durées de programme. Le compte des CTL souffre de dérives, de défauts d'émulsion (Drop Out) et de glissements divers dus au support et aux pertes de contact des têtes avec la bande en vitesse rapide. Et en cas d'arrêt et de reprise de tournage les informations temporelles sont perdues, le repérage sur la bande devient alors fastidieux.
L'industrie a, par conséquent, cherché une alternative au montage basé sur les impulsions CTL, et la solution à tous ces problèmes apparaît en 1967. L'idée consiste à enregistrer sur la bande vidéo un code contenant une information de position absolue pour chaque image, c'est-à-dire l'équivalent des numéros de piétage en film (Edge Numbers) mais enregistrés sur la bande magnétique. Avec cette nouvelle méthode de codage temporel, chaque image possède son identification exprimée en heures, minutes, secondes, images qui sont représentées par 8 "digits" : HH:MM:SS:FF.
Dès 1969, la SMPTE (Society of Motion Picture and Television Engineers) forme une commission de recherche afin de mettre de l'ordre dans ce dédale et d'essayer de définir un standard universel de codage temporel.
En 1970, Le Time Code est officiellement adopté, cette méthode de repérage est normalisée en 1972 par les SMPTE et UER (Union Européenne de Radio, ou en anglais EBU : European Broadcast Union) qui ont établi les standards du time code actuel. Ils sont globalement semblables et couramment nommés : time code SMPTE/EBU; Toutefois, il existe quelques légères différences entre les 2 standards qui sont principalement dus aux différences de standards télévisuels des Etats Unis et de l'Europe.

Qu'est-ce-que le Time Code ?

C'est une impulsion binaire enregistrée sous forme d'un signal analogique. Le codage consiste en une série d'informations exprimées en heures, minutes, secondes et images. Il dépend des 4 standards existant : 24 images/seconde pour le cinéma, 25 images/seconde

JOUEZ, CRÉEZ, APPRENEZ À PRIX CHARTER

~~570 F~~
250 F

ARENA 2000 (avec disquette 3"1/2)

Un jeu d'adresse et de logique qui enthousiasme tous les joueurs avec ses superbes graphismes et ses effets sonores spéciaux. Si vous arrivez à venir à bout des 40 niveaux de ce jeu, vous pourrez dire que vous êtes devenu le roi de l'arène... Vous créez vos propres niveaux de jeu grâce à l'éditeur de niveaux intégré. Alors relevez le défi et tentez de maîtriser votre adresse avec Arena 2000.

MULTI-PAINT (avec disquette 3"1/2)

Ce programme de dessin, grâce à une boîte à outils complète, vous permet de donner libre cours à votre imagination. Vous pouvez choisir jusqu'à six écrans différents, les mélanger et les copier à volonté. Portez rapidement et simplement sur votre Amiga le fruit de votre imagination.

PRINTSTUDIO 2 (avec disquette 3"1/2)

PrintSudio 2 vous aide à obtenir sur papier et de manière confortable ce que vous voyez à l'écran. Vous pouvez imprimer simplement et rapidement en-têtes, lettres, textes, listings, pages d'écran, dessins, captures, etc. PrintSudio 2 vous offre toujours une qualité d'impression excellente, que vous imprimiez un document de la taille d'un timbre-poste ou de celle d'un poster.

BIEN DEBUTER AMIGA 500+, 600 ET 3000 (spécial débutant)

Voici l'ouvrage idéal pour découvrir toutes les facettes du système d'exploitation des Amiga (KickStart 2.0). Vous aborderez notamment le Workbench 2.0, la gestion des fenêtres, les nouveaux utilitaires du 2.0 (HDBackup, le formatage des cartes PCMCIA...) les modes écran, les Préférences... De nombreux exemples pratiques vous aideront à assimiler plus facilement les rouages de ce système d'exploitation

BON DE COMMANDE

A envoyer à : **MICRO APPLICATION**
58, rue du Fbg Poissonnière, 75010 Paris
Tél : (1) 47 70 32 44 Fax : (1) 42 46 03 02

Show Room : 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris

❑ Chèque bancaire ou postal ci-joint à l'ordre de **MICRO APPLICATION**
❑ Carte bleue N° : .....
Expire fin : .....
❑ Mandat-lettre

Réf	Titre	Qté	Prix unitaire TTC
1078	L'ensemble Amiga		250 F

Frais d'envoi : + 30 F, soit : total TTC =

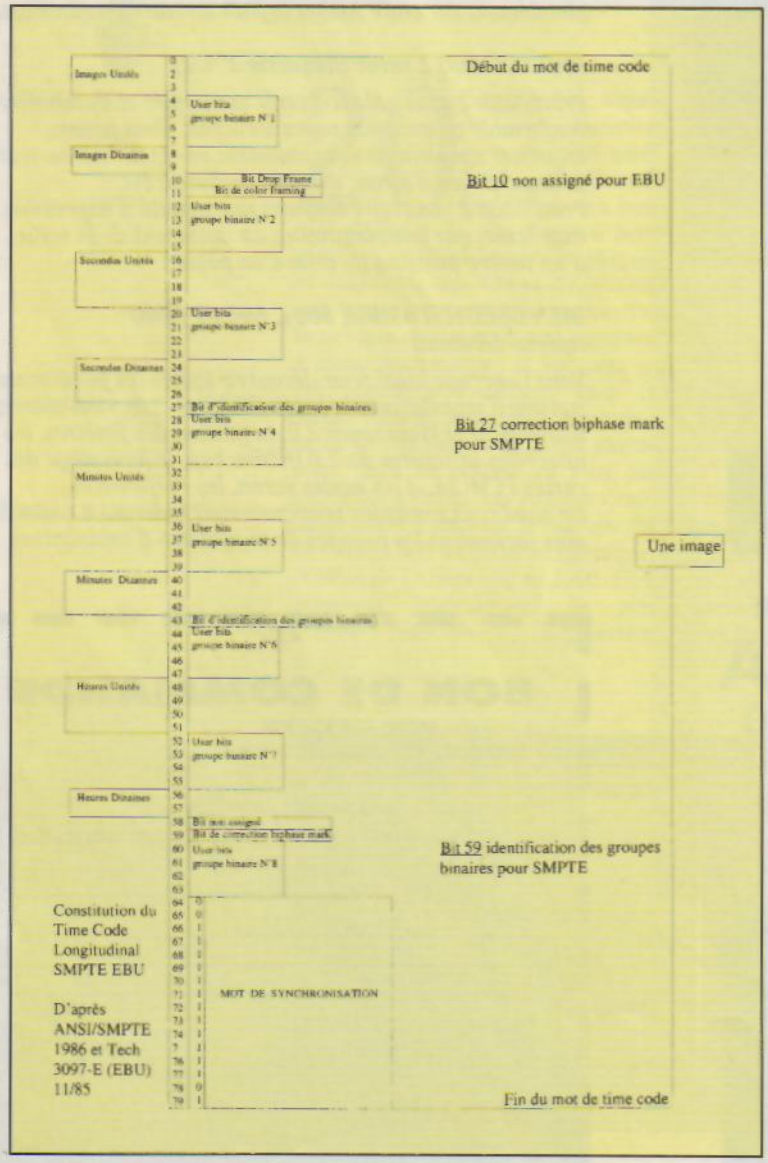
Nom ..... Prénom .....

Adresse .....
..... Code postal .....

Ville ..... Signature obligatoire :

pour la vidéo Pal/Sécam en Europe, 30 images/seconde pour la vidéo NTSC aux USA et 30 images/ drop frame permettant d'accorder un codage à 30 images/seconde en cohérence avec des signaux NTSC à 29,97 images/seconde.
D'autres informations sont contenues dans le time code, dont certaines programmables par l'utilisateur et appelées "User bits" (bits utilisateur), d'autres encore sont des informations spécifiques liées aux formats du code ou au respect des cadences des séquences dénommées "Control Bits" (bits de contrôle) et enfin des informations de synchronisme propres au temps codé "Sync Word" (mot de synchronisation). Toutes ces informations sont contenues pour chaque image dans le Time Code Word (mot de time code).
Le mot de time code permet d'identifier chaque image individuellement. Il contient, selon le standard, 80 ou 90 bits.
Le temps codé a été développé à l'origine pour être enregistré sur une des pistes audio des magnétoscopes, ou sur une piste dédiée à cet effet. Il possède des caractéristiques similaires à un signal audio traditionnel. On parle alors de temps codé longitudinal ou LTC (Longitudinal Time Code). Ce signal représente la forme de temps codé la plus courante dans l'industrie de l'audiovisuel. Enregistré sous forme analogique, il en résulte un signal carré dont la fréquence est fonction de la cadence des bits. Le LTC devant pouvoir être lu à des vitesses différentes, le problème de l'interprétation du signal se pose et pour pallier à cet inconvénient, il a été choisi le système de modulation bi-phase qui n'est pas sensible aux variations de vitesse. Ce système consiste à identifier chaque bit par un changement d'état (état "1", état "0") (voir croquis 2). Pour indiquer qu'un bit possède la valeur binaire "1", un changement d'état supplémentaire est appliqué au milieu du bit, et pour indiquer une valeur binaire "0" aucun changement n'est appliqué dans l'écriture du bit suivant. La fréquence du signal carré du temps codé varie selon les formats 24, 25, ou 30 images par seconde (voir croquis 3).
Le mot de temps codé LTC contient 80 bits qui sont répartis en 26 bits pour le codage horaire, 32 bits pour les bits utilisateurs (users bits), 16 bits pour le mot de synchronisation et ensuite 4 bits de contrôle et un bit non assigné pour UER ou 5 bits de contrôle et 1 bit non assigné pour le SMPTE (croquis 3).
Le mode 30 images/seconde drop frame est une curiosité dûe au fait que la vidéo aux USA est cadencée à 30 images par seconde mais la norme NTSC couleur utilise une cadence réelle de 29,97 images/seconde, c'est à dire qu'après une heure de diffusion le décalage est de 3,6 secondes soit 108 images. Pour pallier à cette abération, ce standard omet les 2 premières images de chaque minutes, 120 images sont ainsi décomptées. Pour arriver à 108, la suppression des 2 premières

AMPEX, premier magnétoscope broadcast



Constitution du mot Time Code LTC

LIBRAIRIE

Deux publications nous ont été indispensables pour la réalisation de ce dossier pratique : les dossiers de l'ACME (Le Time Code (tomes 1 et 2) de Jean Pierre Halbwachs), ainsi que la Synchronisation de Serge Hublet et Claude Carbonnier.

images de chaque dizaine de minutes n'est pas effectuée. Le malheur du vidéaste Américain n'est pas terminé, la cadence réelle du NTSC est de 29,97002617 images/seconde. Les télévisions utilisant un générateur central de temps codé pour la diffusion doivent remettre leur générateur à l'heure tous les 15 jours.
A l'instar du CTL, le LTC ne peut être lu à l'arrêt ou lorsque la bande défile lentement. Pour contrer cet handicap, en 1978 le VITC est proposé comme alternative au LTC.

Le VITC

C'est un signal de temps codé inscrit dans l'intervalle de suppression de trame d'où VITC "Vertical Interval Time Code". Il est situé dans les 25 lignes invisibles en haut de l'écran. Le magnétoscope peut lire le temps codé à l'arrêt ou au ralenti grâce à ses têtes rotatives.

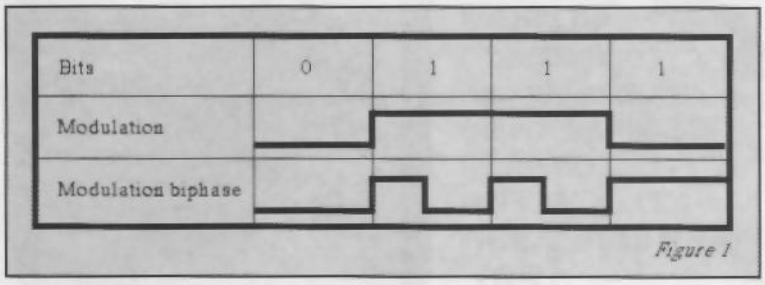


Figure 1

croquis 1 : modulation bi-phase

Le code VITC est très semblable au LTC, il contient 90 bits au lieu de 80. Cette différence est dûe au code de correction d'erreurs de 8 bits et d'un mot de synchronisation de 9x2 bits au lieu des 16 bits du LTC. Le VITC est enregistré dans les lignes horizontales de l'intervalle vertical de l'image vidéo, il bénéficie d'une adéquation parfaite à l'image. La méthode de modulation employée par le VITC est un encodage de type "NRZ" (non retour à zéro). Le choix des lignes d'enregistrement est libre mais traditionnellement, il est enregistré entre les lignes 17 et 21 des 25 lignes de suppression de trame.
Il existe un dernier temps codé, il s'agit du MTC (Midi Time Code) non agréé à ce jour par les organismes SMPTE et UER. Il permet d'interfacer les instruments de musique et les systèmes informatiques régis par ce mode de communication (Bars & Pipes par exemple).

Le temps codé et le matériel vidéo

Les équipements broadcast sont pourvus pour la plupart du CTL, du LTC et du VITC. Le matériel institutionnel possède généralement le CTL et un des deux autres standards. Le matériel grand public, quand à lui, doit trop souvent se contenter du CTL à l'exception de certains camescopes. Ainsi Sony a équipé 3 de ses modèles d'un time code avec un standard propre : le RCTC. Et à part le coûteux Beaulieu "8008 HI Pro", seul Panasonic s'est donné le mal d'équiper 2 de ses camescopes vedettes d'un VITC parfaitement standard, il s'agit des NVS85 et NVMS4. Pour ce type de matériel, l'avantage de ce standard est de ne pas oblitérer une piste audio. Nous avons soumis la NV-MS4 de Panasonic à l'essai, lors du tournage, le time code nous a permis de nous resynchroniser à chaque nouveau plan. Le time code est inscrit de façon continue sur toute la bande. Nous avons ensuite raccordé la caméra à un lecteur de time code en parallèle à un magnétoscope Betacam BVE 65 SONY, nous n'avons constaté aucun problème de compatibilité entre les VITC des appareils.
Le temps codé est généralement véhiculé à travers 4 sortes de connections : RS 422 et XLR sur le matériel professionnel, BNC et RCA (Cinch) sur le reste des équipements.

Format code en images/s	Debit en bits/s	Frequence min. Tous les bits = 0	Frequence max. Tous les bits = 1
24	1 920	690 Hz	1 920 Hz
25	2 000	1 000 Hz	2 000 Hz
30	2 400	1 200 Hz	2 400 Hz

Figure 2

croquis 2 : fréquences du LTC

Le Temps Codé et l'Amiga

La micro informatique et le time code flirtent ensemble depuis trop peu de temps, les logiciels et hardwares gèrant ce support ne sont pas assez nombreux. Le programme de montage VideoDirector a intégré le CTL. Le logiciel 2In, grâce aux systèmes d'interface sériel VLAN, contrôle le time code présent sur les ports RS 422 des équipements vidéo professionnels, généralement un LTC.
La carte sonore SunRise lit le LTC. Seul le système de synchronisation XSync conçu par la Société Xanadu gère les VITC, LTC et RS 422. Cette interface pilote aujourd'hui des produits tels que ADC16, MediaPoint, EuroTitler. L'utilisation du temps codé sur une plate forme informatique permet la coordination des différents supports intervenant dans le multimédia, la numérisation temps réel d'une image précise, et oriente de plus en plus l'ouverture vers le travail "Off Line". C'est à dire, que la création d'une copie de travail d'une bande vidéo et de son temps codé, permet de réaliser un certain nombre d'actions en dehors du banc de montage broadcast très couteux, et permet donc de multiplier les postes de travail avec un coût de revient moindre. Dans ce cadre, il est possible de réaliser des "Edit List", c'est-à-dire de maquetter le montage final, de préparer les titrages et sous titrages et d'effectuer toute la post production sonore grâce à des éditeurs audio numériques. Cette liste n'est pas limitative, mais elle indique bien tout l'enjeu du temps codé et de sa mobilité intersupports.

En conclusion

Le Time Code pallie les imprécisions des méthodes de montage vidéo. La précision de repérage, d'identification et de synchronisation qu'il fournit et son alliance avec le monde informatique rend son utilisation générale et incontournable dans tous les secteurs audiovisuels.

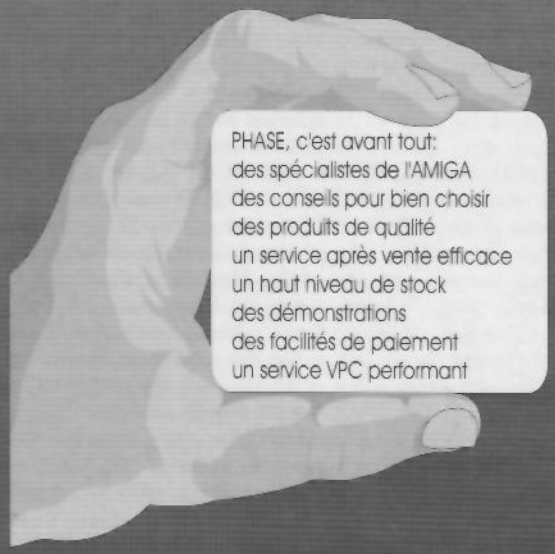
Micky Chabane ■

PHASE

16 (1) 45 45 73 00

16 (1) 45 45 50 17

UNE SELECTION POUR MIEUX CHOISIR ET EVOLUER



PHASE, c'est avant tout:
des spécialistes de l'AMIGA
des conseils pour bien choisir
des produits de qualité
un service après vente efficace
un haut niveau de stock
des démonstrations
des facilités de paiement
un service VPC performant

CARTE GVP ACCELERATRICE AMIGA 1200

UNE GAMME COMPLETE POUR TOUS LES BESOINS

68030 à 50Mhz
support copro
4Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
6490 F

68030 à 40Mhz
support copro
4Mo 32 bits 60ns
horloge
SCSI 2 en option
4790 F

68030 à 40Mhz
support pour copro
1Mo 32 bits 60ns
2990 F

CD ROM multisession double vitesse SCSI, livré avec driver et CD DOM FISH pour tout AMIGA

DSS+

990 F

Le digitaliseur pour toute la gamme Amiga. Comprend le logiciel Digital Sound Studio pour éditer, sampler... La qualité GVP au service du son. VF de CIS.

BRILLIANCE

La nouvelle référence en dessin. Supporte tous les modes graphiques 24 bits, 256 couleurs et 8 bits HAM. 1Mo de Ram mini. Supporte les modes A1200 et A4000. Produit CIS.

1600 F

VIDI 24 RT

Le digitaliseur vidéo pour tout Amiga. Une image couleur capturée en temps réel. Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA. Documentation en français.

2690 F

SCANNER A4 EPSON

à plat, couleurs, 600 ou 800 dpi
manuel du scanner en français
livré avec driver ASDG

GT 6500 (port //) 7990 F

GT 8000 (port // et SCSI) 9990 F

ecrivez de la musique

990 F

SUPER JAM
la boite à rythme

sans toucher à un instrument

BLIZZARD

AMIGA 1200

Nouvelle carte avec doubleur de fréquence. Livrée en 4Mo (32 bits) extensible 8Mo. Garantie 2 ans.

2300 F

PAIEMENT EN 10 FOIS POSSIBLE

après acceptation de votre dossier

(et un premier versement de 10%)

PHASE

93 Av. Gl. Leclerc
Galerie "le square"
75014 PARIS
TEL : 45 45 73 00
FAX : 45 45 50 17
du Lundi au Samedi
10h - 13h 14h30 - 19h30

B.I.P.

16 rue
Jeanne d'Arc
45000 ORLEANS
TEL : 38 81 13 23
FAX : 38 77 07 88
du Mardi au Samedi
10h - 13h 14h - 19h

A500 : CARTES ACCELERATRICES

A 530 turbo,80 Mo, 1 Mo ..... 4490 F
A 530 turbo,120 Mo, 1 Mo ..... 4990 F
PROMO: équipée 4 Mo ..... + 2000 F

NOUVELLE CARTE BLIZZARD A1200

x2 la fréquence de l'A1200
4 Mo 32 bits ext. à 8
avec copro.33 Mhz
horloge
3200 F

A2000 : CARTES ACCELERATRICES

COMBO 340, 4 Mo ..... 6490 F
G-FORCE : 68040 33 Mhz + 4 Mo
ext. 64 Mo + SCSI + port // et = .. 9900 F
PROMO : + kit 4 Mo ..... +2000 F
autres références nous consulter

A1200 : CARTES ACCELERATRICES

A1230 turbo,68030/40Mhz
support 68882,1 Mo (60ns) ..... 2990 F
A1230 turbo2,68030/40Mhz,horloge,4 Mo
options: SCSI2 externe et copro ... 4790 F
A1230 turbo2,68030/50Mhz avec MMU
horloge,4 Mo ..... 6490 F
port SCSI2 externe ..... 890 F
avec extension 4 Mo ..... +2000 F

DISQUES A 500

GVP 80 Mo ..... 2790 F
GVP 120 Mo ..... 3290 F

DISQUES A 2000

GVP 120 Mo ..... 3490 F
GVP 170 Mo ..... 3990 F
GVP 340 Mo ..... 4990 F

DISQUES 600/1200

80 Mo ..... 1800 F
120 Mo ..... 2200 F
170 Mo ..... 2700 F
200 Mo ..... 3200 F
Livrés avec nappe et disquette.
OVERDRIVE
210 Mo ..... 2990 F
340 Mo ..... 3990 F

LA SOLUTION CD

pour tout AMIGA
CD ROM externe SCSI
avec driver ASIM
2600 F

DISQUES SCSI SEULS

170 Mo ..... 2290 F
210 Mo ..... 2790 F
340 Mo SCSI 2 ..... 3790 F
540 Mo SCSI 2 ..... 6490 F
1Go SCSI 2 ..... 8290 F

DISQUES IDE SEULS

120 Mo (3"1/2) ..... 1690 F
210 Mo ..... 1990 F
340 Mo ..... 2990 F
420 Mo ..... 3990 F

AMIGA 1200

A 1200/80 Mo ..... 4300 F
A 1200/120 Mo ..... 4700 F
A 1200/170 Mo ..... 5200 F
A 1200/200 Mo ..... 5700 F
option logiciels: Wordworth
+ DP AGA + Printmanager
+ Oscar&Dennis ..... + 450 F

LES MEMOIRES

A500
512 K avec horloge ..... 290 F
A600
1Mo avec horloge ..... 550 F
A1200
promo:A 1208/4Mo ext. 32bits
avec ctrl SCSI ..... 2990 F
A 1208/4Mo ..... 3390 F
BLIZZARD ext. 32 bits
4Mo avec doubleur de fréquence ... **2300 F**
ext. 4Mo pour Blizzard ..... 1850 F
68882 à 33Mhz ..... 990 F
A4000
4Mo 32 bits ..... 1700 F
2x4Mo 32 bits ..... 3000 F
DKB 0K ext 128Mo ..... N C

ECRANS

1084 S ..... 1450 F
Commodore1942 ..... 3400 F
NEC 3FGe 15" ..... 4900 F
SVGA 17" 1280x1024 NE
idéal RETINA/PICASSO ..... 5900 F
MAG 17" pitch 0.26 ..... 6600 F

AMIGA 1200

disque 120 Mo
extension 4Mo 32 bits
support copro
horloge
6700 F

CARTES GRAPHIQUES

PICASSO 2Mo ..... 2590 F
EGS SPECTRUM de GVP(2Mo) ..... 4490 F
RETINA 24 BITS 4Mo ..... 4790 F
OPALVISION 24 BITS ..... 3990 F
GVP VISION 24 ..... 12900 F

CARTE PICASSO 2

+ ECRAN 17" Targa
8000 F

CARTES CONTROLEURS

HCD 4008 de GVP ..... 1390 F
Commodore A4091 ..... 2390 F
Z3 Fastlane
jusqu'à 10Mo/s ..... 3450 F

COMMUNICATION

FAX/MODEM 14400* ..... 2600 F
Fax/Modem SUPRA V42b ..... 2600 F
logiciel Praxitel ..... 390 F
logiciel GP FAX ..... 690 F
* US Robotics compatible minitel V23

DIGITALISEURS

VIDI - 12 (doc en fr) ..... 990 F
VIDI -12 temps réel ..... 1690 F
VIDI - 24 temps réel ..... 2690 F
DCTV sauf A4000 ..... 1990 F
DCTV + RGB ..... 3690 F
DCTV tout Amiga ..... 2290 F
filtre RGB seul ..... 1900 F
VLab (temps réel YC) int. ..... 3990 F

GENLOCKS/VIDEO

GST Gold ASF ..... 3700 F
GST Gold SPF ..... 4400 F
GST Gold Pro ..... 6800 F
MSP 800 (avec TBC) ..... 15000 F
G-LOCK de GVP ..... 3390 F

VIDI-12

Une image couleur capturée en moins d'une seconde. Compatible AGA.
990 F

IMPRIMANTES

CANON BJC 600 ..... 4900 F
HP 510 ..... 2500 F
HP DESKJET 500 C ..... 3000 F
HP DESKJET 550 C ..... 4600 F

SCANNERS

Scanner à main N&B ..... 1290 F
Scanner Migraph ..... 4490 F
Epson A4 GT 6500(vf)
livré avec driver ASDG ... 7990 F
Epson A4 GT 8000(vf)
livré avec driver ASDG ..... 9990 F

Pour toutes configurations A 4000, contactez-nous

UTILITAIRES

DIRECTORY OPUS V.4 ..... 690 F
PRO CONTROL ..... 590 F
CAN DO (vf) ..... 950 F
CAN DO 2.5 ..... 1190 F
SAS/LATTICE C ++ ..... 2790 F
HyperCache ..... 340 F
ASIM CDF SYS 2.0 ..... 650 F
AMOS (vf) ..... 460 F
AMOS Pro ..... 700 F
AMOS Compiler ..... 310 F
PRAXITEL (MINITEL) ..... 390 F
Praxitel + cable ..... 490 F
ON THE BALL ..... 340 F
SCENARY ANIMATOR V4 ..... 990 F
ART DEP. PRO 2.3 ..... 1690 F
VISTA PRO 3 ..... 790 F
Makepath ou Terraform ..... 390 F
QUATERBACK 5.0 ..... 390 F
QUATERBACK TOOLS ..... 590 F
Kit Commodore dév. 3.0 ..... 150 F

AMIGA 4000

68040 à 25 Mhz
équipé **10Mo** en Ram
120 Mo de disque dur
15500 F

BUREAUTIQUE

PROWRITE 3.3 ..... 590 F
FINAL COPY II (vf) ..... 890 F
SUPERBASE ..... NC
PRO- CALC (tableur) ..... 1490 F

ACCESSOIRES

LECTEUR 3"1/2 EXTERNE ..... 550 F
carte ctrl GVP HCD 0K ..... 1390 F
lecteur interne A500 ..... 550 F
Megachip avec SFAgnus ..... 1900 F
MULTISTART 2+ ROM ..... 600 F
lecteur interne A2000/4000 ..... 800 F
transfo. A500/600/1200 ..... 450 F
DENISE 8573 ..... 200 F
ROM 2 ou 1.3 ..... 200 F
ext.512K+horloge A500 ..... 290 F
cable PERITEL ..... 100 F
DB23/DB15 VGA ..... 150 F
souris AMIGA ..... 290 F

DCTV, VISION 24, VIDI-24

SUNRIZE AD 516
EPSON GT 6500, OPALVISION
PICASSO 2, MIGRAPH
démonstration sur rendez-vous

OFFRE LIMITEE

FAX / MODEM / MINITEL
14400bds + PRAXITEL
2690 F

P.A.O

PAGESETTER 3 vf ..... 690 F
PRO. PAGE 3.1 vf ..... 990 F
PRO. DRAW 3.0 ..... 1490 F
PRO. PAGE 4.0 ..... 1490 F
PAGE STREAM 2.2 ..... 1990 F

MORPHING

CINEMORPH ..... 590 F
IMAGE F/X ..... 2290 F
MORPH Plus ..... 1590 F

DU STOCK, DES CONSEILS
DES DEMONSTRATIONS
DU CHOIX

VIDI-24 (RT)

le digitaliseur pour tout AMIGA
Une image couleur capturée en temps réel.
Des séquences entières saisies instantanément. Compatible AGA.
2690 F

MUSIQUE

BARS & PIPES (vf) ..... 990 F
BARS & PIPES 1.0e (vf) ..... 2400 F
BARS & PIPES PRO 2 ..... 3000 F
carte d'échantillonnage
SUNRIZE AD 1012/516 ..... N C
SUPERJAM ..... 990 F
Home Music Kit (vf) ..... 490 F
DSS + (vf) ..... 990 F

TITRAGE

SCALA VIDEO TITLER (vf) ..... 590 F
SCALA MULTIMEDIA MM211(vf) .. 1990 F
SCALA MULTIMEDIA MM300 (vf) .. 2990 F
SCALA EE100 ..... 1990 F
MONTAGE 24 ..... 3560 F
MEDIAPOINT ..... 3400 F

GRAPHISME

BRILLIANCE ..... 1600 F
Personal Paint vf ..... 490 F
DP IV AGA vf ..... 800 F
REAL 3D CLASSIC vf ..... 990 F
REAL 3D V 2 ..... 3700 F
CALIGARI 24 vf ..... 1590 F
IMAGINE 2 ..... 1890 F
NEW INTERCHANGE PLUS ... 990 F
ESSENCE ..... 600 F
IMAGINE 3 ..... N.C
ART DEP. PRO 2.3 ..... 1690 F

SCANNER A MAIN MIGRAPH

262144 couleurs
résolution de 50 à 400 dpi
une seule passe suffit pour capturer toutes vos images.
4490 F

DISPONIBILITE DES PRODUITS ? TELEPHONEZ-NOUS

Vente Par Correspondance
envoi en Colissimo
Recommandé

SYQUEST EXTERNE

livré avec une cartouche
88C (lit et écrit 44/88Mo) ..... 4500 F
105 Mo SCSI ..... 5500 F
cartouche 88Mo ..... 650 F
cartouche 105Mo ..... 650 F

NOM/PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE.....CP.....Tel.....

REGLEMENT PAR CHEQUE A LA COMMANDE,
FRAIS DE PORT : 40 F pour les logiciels, 60 F pour le matériel sauf écran 150 F, (envoi en contre remboursement + 60 F)
GRATUIT POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE A 5000 F

DESIGNATION	QTE	MONTANT
	montant total	
	port	
02/94R	à payer	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : PHASE 93 AVENUE DU GI LECLERC 75014 PARIS TEL 45 45 73 00

SCALA, LE MULTIMÉDIA GRANDE ÉCHELLE

La dernière mouture de Scala, la version MM300, est arrivée. Entièrement en français, ce logiciel chef d'orchestre présente de grandes nouveautés, à commencer par son petit dongle hermaphrodite qui passe du rouge au vert.

Cette nouvelle mise à jour est l'occasion de refaire le tour complet de ce programme qui donne à l'Amiga ses lettres de noblesse dans le multimédia. Tout ce qui peut s'afficher, se lire, s'entendre, en un mot, se présenter concerne ce programme. Les applications sont multiples : citons par exemple, les bornes interactives, les journaux cycliques, l'habillage et le titrage vidéo, la PLV, l'animation de formations... Il n'est pas nécessaire d'être informaticien ni même infographiste pour réaliser des applications tant l'interface est intuitive et claire d'une part, et tant la bibliothèque d'images, de polices de caractères et de symboles graphiques est importante d'autre part.

Prise en main

Présenté sous la forme d'un gros classeur, la boîte contient un manuel de 400 pages, 9 disquettes de données compressées et une clef qui se place entre la souris et l'ordinateur. Si les dongles énervent la plupart d'entre nous, il faut dire que celui-ci se fait oublier car il n'obstrue pas le port souris ou joystick étant mâle d'un coté et femelle de l'autre. Scala est résolument professionnel et implique une configuration materielle digne de ce nom : Workbench 2.04 ou supérieur, 1 Mo de chip et 2 Mo de fast, un disque dur mais aussi une carte accélératrice dont la présence est obligatoire pour certains effets. Scala MM300 exploite maintenant tous les modes graphiques AGA ainsi que les images 24 bits. Faut-il encore dire que l'installation logicielle est des plus simple ? Elle l'est ! Il est toutefois important de signaler que les polices de caractères proposées occupent 1 100 Ko dans le tiroir Fonts : (situé souvent dans la partition système) dont la taille excède rarement quelques mégaoctets. Il sera alors nécessaire de créer un tiroir Fonts sur une autre partition et de réassigner celui-ci dans la startup-sequence ; Rassurez-vous cela aussi est expliqué dans le manuel. L'apprentissage est émaillé de nombreux exercices qui explorent de manière très progressive les possibilités de ce logiciel.

Figure 1 : L'échelle de présentation du script

Utilisation

Assurément, Scala tire son nom de l'interface utilisateur, chaque évenement de l'application est inscrit ligne après ligne à la façon de barreaux sur une échelle dont la taille n'est pas limitée. Sur une ligne on trouve dans l'ordre :

- Le numéro qui par option peut être affiché sur les pages lors de la présentation, ce qui s'avère fort utile pour la mise au point d'un script, mais aussi pour l'animation de conférences pour répertorier les "transparents" vidéographiques.
- Le nom de la page qui sera par défaut, si vous ne donnez pas d'intitulé, les premiers mots qu'elle contient ou encore le nom de l'image ou de l'animation de fond.
- L'effet de transition de la page précédente à la page courante symbolisé par un pictogramme et la vitesse d'éxécution de cet effet.
- Le temps de pause qui sera symbolisé par la souris si une réponse est attendue de l'utilisateur comme dans l'interactivité, par une durée relative de pause en secondes ou encore en temps absolu ce qui permet par exemple une synchronisation avec un time code vidéo.
- Le son qui sera déclenché simultanément, de nombreux formats sont supportés : IFF, SMUS, modules Sound Tracker et DSS. Si vous possédez un sampler vous pouvez même faire votre échantillon depuis l'interface de Scala. L'arrivée et la disparition progressive du morceau, le nombre de répétitions et la periode sont totalement paramètrables.
- Les variables, qui peuvent être définies simplement ainsi que des sauts conditionnels (IF, THEN, GOTO), permettent des applications du genre questionnaires à choix multiples avec appel et affichage du résultat au cours du script par le caractère "!".
- La case "Execute" qui permet de lancer un executable sous Workbench,

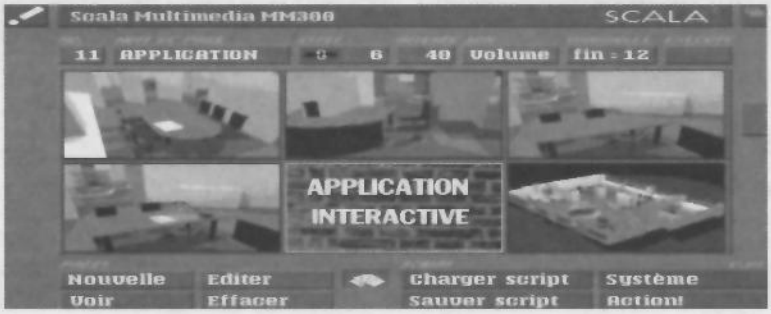


Figure 2 : Le "Shuffler"

Shell, Cli, ou encore un script Arexx grâce auquel, du reste, Scala est entièrement pilotable.

• Enfin, viennent s'ajouter les modules ScalaEX que vous désirez. Il s'agit d'un système orienté objet qui permet de contrôler divers périphériques comme des lecteurs laser (Sony, Pioneer, Philips), des cartes graphiques, une interface Midi, des genlocks, le Ion Canon...

Si cette présentation est très claire (figure 1), on peut lui préférer le mode "shuffler" qui affiche en réduction règlable et en niveau de gris toutes les images présentes dans le script, la ligne de description d'un évènement que nous venons d'étudier apparaît alors en haut de l'écran pour chacune des images (figure 2).

La note technique

La grande force du programme est sa simplicité d'emploi. En moins d'une heure et sans connaître Scala au départ, votre première présentation est réalisée, l'approfondissement de l'apprentissage se fait sans heurt tant la "philosophie" Scala est cohérente et homogène. La création d'une page se fait, pas à pas, de la manière suivante : tout d'abord on choisit un fond d'écran, nous quittons alors la page script pour travailler directement sur le fond choisi, le tableau de contrôle de l'écran à créer occupe la partie inférieure et disparaît ou réapparaît grâce au bouton droit de la souris (figure 3).

Comme dans un simple traitement de texte, un curseur clignote et vous invite à taper quelques mots. Ensuite il convient de modifier la police de caractère à votre gré. Un bouton vous donne accès au tiroir Fonts et une option permet de visualiser tous les styles de caractères. Bien sûr les polices vectorielles sont acceptées mais sont aussi les bienvenues car redimentionnables au pixel près avec de meilleurs résultats que les polices bitmap. Si le coeur vous en dit, une petite colorfont peut être au rendez-vous. Pour faire bonne mesure vous pouvez maintenant charger une brosse venant de votre programme de dessin comme DPaint ou Brilliance, tenez, un logotype au hasard ; Si les couleurs ne correspondent pas au fond de page, Scala se charge automatiquement de l'adaptation mais nous y reviendrons...

Figure 3 : L'éditeur de pages

Figure 4 : Apparitions et disparitions des lignes au choix !

La touche artistique

La couleur du texte est à sélectionner dans la palette de l'image qui, elle aussi, est modifiable grâce à un menu classique : trois curseurs rouge, vert et bleu. Pour faire ressortir l'information, vous avez, là aussi, l'embarras du choix : détourage des lettres, ombrage, souligné, effet 3D et antialiasing (méthode de lissage des contours évitant les "marches d'escalier")...

Le texte est sur un plan différent de l'image de fond ce qui permet de le déplacer à la souris, si toutefois vous laissez la pression sur le bouton de gauche. Les aides à la composition sont nombreuses, la tabulation, différentes justifications à droite au centre et à gauche, interlettrage, et une grille suffisent à faire une présentation très "clean". Pour des affichages dynamiques une foultitude d'effets de lignes sont prévus (figure 4), ils s'appliquent en entrée et en sortie sur les textes comme sur les brosses.

Pas moins de 79 fonds sont offerts dans Scala MM300, il y en a donc pour tous les goûts. Ce programme est né à Oslo en Norvège et ceci a son importance car le design Scandinave est mondialement connu. Ainsi sans être graphiste vous serez surpris de la qualité visuelle de vos réalisations, il faut avouer que Scala retire du grain à moudre pour les infographistes.

Les animations bénéficient d'un player exemplaire pouvant aller jusqu'à 50 images par seconde, il est possible de rajouter du texte ou des brosses sur toute la durée ou juste sur la dernière image. Pas moins de 5 formats sont reconnus y compris la lecture directe sur le disque dur pour les animations dépassant la capacité mémoire de votre configuration.

L'interactivité

Fut un temps, pour réaliser un système interactif, il fallait au moins trois personnes : un concepteur qui réalise l'arborescence, un programmeur qui développe le programme et un infographiste devant s'accorder avec les autres pour que les zones d'interactivité correspondent aux bonnes coordonnées sur l'écran. Une telle réalisation était fort coûteuse en temps et en argent. Avec SCALA tout est simplifié, dans l'écran de contrôle de la page il est très facile de définir des boutons. Pour cela il suffit de définir une boîte à la manière d'un rectangle dans une palette graphique où vous voulez dans l'image puis de choisir une réponse sonore, un effet coloré... Prenons l'exemple d'un texte blanc, lorsque le pointeur passe dessus il devient jaune et lorsqu'il est sélectionné il passe au vert. Une fois de plus l'infographiste reste en vacances car, nous y reviendrons, la version MM300 permet même de réaliser des gadgets embossés automatiquement (figure 5). L'action sur un bouton interactif peut

Figure 5 : L'interactivité au doigt et à l'oeil

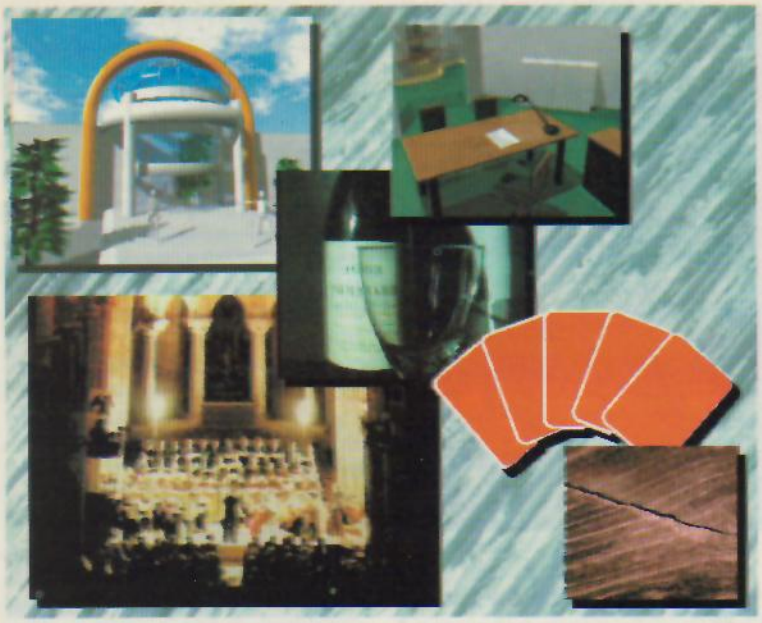


Figure 6 : Le résultat du processeur d'images

renvoyer à une autre image ou un autre script ce qui facilite la gestion de l'arborescence.

Le processeur d'images

Si vous manipulez des digitalisations, des images et des brosses simultanément, le pire casse-tête est l'harmonisation des palettes de couleurs. Là encore les programmeurs de la version MM300 ont fait très fort, à tout moment une image peut changer de format. Cas pratique : choisissons un fond Scala, il est en 16 couleurs haute résolution entrelacée, clic-clic et le voilà en 256 couleurs overscan. Ce n'est pas tout, chargeons une digitalisation en 16 millions de couleurs 640x512 et hop ! voilà une brosse que l'on redimensionne comme on veut dans toutes les directions en 256 couleurs identiques à celles du fond. Avec l'option Floyd Steinberg, un algorithme de répartition des pixels, le résultat est impeccable (figure 6) !

Les utilitaires

En plus du programme principal, des utilitaires sont fournis. Scala Print autorise l'impression, y compris en PostScript, du texte et des images de votre application, tous les paramètrages sont évidemment présents.
Si vous prenez des images dans différents tiroirs, FixScript vous propose de les réunir en un seul auquel vous donnerez un nom caractéristique. Ceci s'avère fort utile pour les disques durs où s'entasse pèle-mèle tout un tas de bric-à-brac.
Le meilleur reste à venir avec AnimLab qui sait transformer toutes les animations d'un format ou d'un type de compression à un autre. Prenez une animation 704x568 en 256 couleurs et faites en un timbre poste en 32 couleurs ! Deux types de compression typiques de Scala : anim16 et anim32 permettent une nette accélération de la diffusion.

Figure 7 : Toujours plus d'effets de transition de pages

Les nouveautés de MM300

Voici la liste des améliorations de la version MM300 sur la version MM210, elles sont de taille et comble des manques évidents : le processeur d'images décrit plus haut, l'antialiasing amélioré, sélection de la couleur du souligné, un rectangle semi-transparent peut être placé derrière les textes avec plusieurs trames possibles (idéal pour le sous-titrage vidéo), le programme accepte les modules de son DSS ainsi que la lecture directe du disque pour les grands échantillons, les textes disposent maintenant d'effets de sortie, le défilement horizontal du texte peut se faire sur des images Amiga et non plus uniquement sur une seule couleur, de nombreux effets ont été ajoutés et améliorés (figure 7), Scala MM300 supporte un time code exterieur ainsi qu'un timing en valeur absolue, le shuffler est disponible pour examiner le contenu du disque dur, les images 24 bits sont acceptées, des outils de dessin permettent de tracer rectangles, cercles et lignes, les boutons interactifs peuvent se créer automatiquement derrière des mots et une réponse sonore peut être demandée, citons enfin 9 nouveaux fonds et des modules ScalaEX supplémentaires.

Conclusion

Il y a bien d'autres choses à découvrir dans ce programme dont la réputation n'est plus à faire, disons simplement que la mise à jour s'impose tant les améliorations sont nombreuses et, si vous ne connaissez pas Scala, courrez l'essayer chez votre revendeur vous comprendrez son efficacité dans tous les domaines du multimédia.

Marcel Janvier ■

Nous avons aimé : la simplicité d'emploi, la clarté de la présentation des scripts, le processeur d'images, les nouveautés de la dernière version, le programme et la documentation en français, l'ouverture ARexx.
Nous aurions aimé : un player pour distribuer ses applications, le support des brosses animées, une configuration de base moins lourde.

Distribué par CIS. Scala MM300 : 2 990 F TTC. Scala MM211 : 1 590 F TTC. Mise à jour pour les utilisateurs enregistrés chez CIS avant décembre 93 : 1 100 F TTC.

TEST LOGICIEL

MÉDIAPOINT : UN NOUVEAU LOGICIEL MULITIMÉDIA

De "multi" du latin multus (beaucoup, nombreux) et de "média" du latin mediare (être au milieu), le mot "multimédia", tant prisé par les commerciaux, recouvre les actions de communication avec plusieurs moyens et supports simultanés.

En haut : L'écran de MediaPoint.

À droite : La fenêtre des préférences.

En bas : Création d'une page.

L'arrivée sur le marché de logiciels de seconde génération semble signifier que l'enfant plein d'avenir a enfin atteint la maturité. MediaPoint est un produit d'une jeune société Hollandaise du même nom , encore discrète en France. Ce logiciel représente plusieurs années de travail, en relation avec un certain nombre de sociétés, ce qui lui permet de livrer aujourd'hui un programme avec un environnement très confortable dès l'origine.

Une structure arborescente

Toute la force de MediaPoint se tient dans sa structure arborescente, dans laquelle on s'introduit facilement, on obtient très vite un minimum de résultats grâce à un tutorial suffisamment simple. Le logiciel est basé sur 2 écrans de travail : l'éditeur de scripts et l'éditeur de pages que l'on permute avec aisance grâce aux raccourcis clavier Ad1 et Ad2.

Le script est une liste d'évènements organisés selon une suite temporelle indéxée à une horloge interne ou externe ou à une attente d'une intervention (clic souris par exemple). L'édition se fait aussi bien selon le mode de déplacement des icônes ou comme dans un traitement de texte classique par les fonctions couper, copier, coller etc. Chaque ligne de script se compose de pages ou d'objets sous forme d'icônes représentant un évènement ou une fonction déterminante pour une série d'évènements.

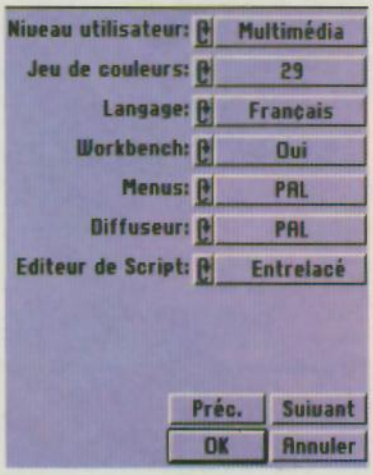
Un commentaire mémonique sera ajouté à chaque icône, avec un choix de transitions et des informations temporelles définissant la durée, le début et la fin de chaque évènement (voir figures 1 et 6).

Le script n'a pas de seuil de durée, seule la capacité de votre Amiga imposera les limites. Dans l'éditeur de page, véritable table d'opération chirurgicale, tous les traitements sur les graphiques et le texte sont réalisables (couper, coller, copier, échelonner, redimentionner, positionner, changer le plan des images et des fontes). Des fenêtres, qui peuvent être assimilées à des boutons que vous pourrez déterminer actifs, permettent de créer des pages interactives. Des pages entières peuvent être assimilées en tant que boutons, ainsi les gadgets GOTO, GOSUB, etc. permettent de sauter d'un point à l'autre dans le script d'une façon interactive ou selon un déroulement temporel.

La page peut être solide, encadrée, transparente ; et pour la composer, des images sont livrées avec le logiciel, mais vous aurez rapidement envie de constituer votre propre banque d'images.

Et comme dans tout bon éditeur de texte, la taille et le style de fontes, anti-aliasées ou non, sont redimensionnables, en un tour de main, par un système de boîtes. Vous pourrez définir le trait, la couleur de fond de la fonte, la transparence et l'ombre.

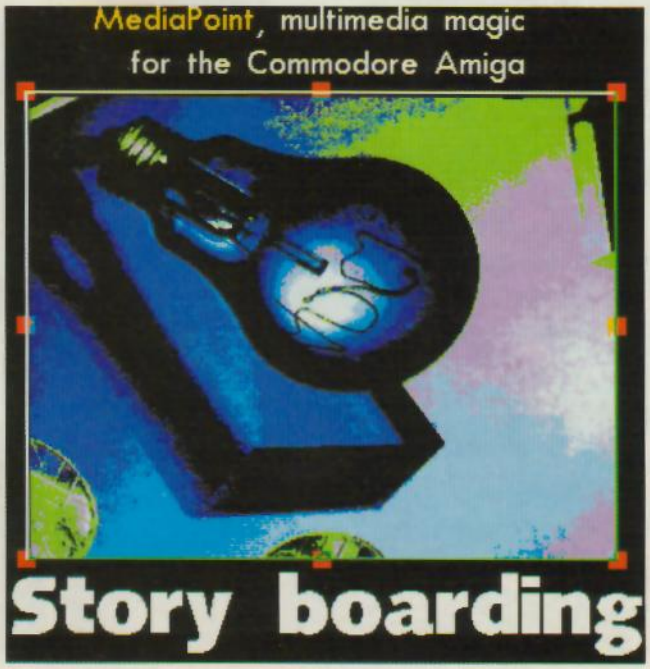
La fonction "Slanking" permet de définir l'angle d'italisation du mot de moins 45° à plus 45°. On pourra aussi poser un offset entre les caractères et leur trait de soulignement.

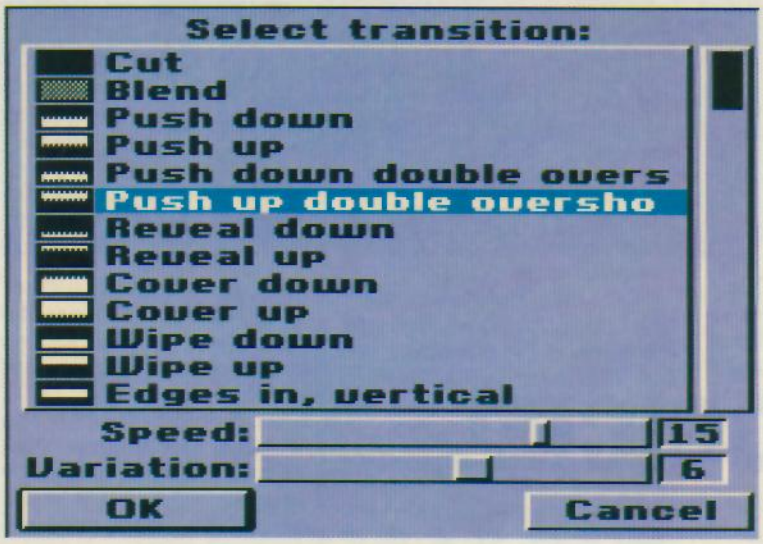


Les autres objets

Ils se décomposent en deux familles : les scripts et les "XApps", disponibles dans la fenêtre droite de l'éditeur de script, et, une fois positionnés dans la liste vous les éditerez en double-cliquant dessus. Les objets scripts sont des icônes représentant soit un fichier de données qui sera éxécuté à un moment précis, soit un fichier de commandes ou de paramétrages.

ANIM : Charge et éxécute des anima-





La fenêtre des volets de transition

tions sous les formats Anim 5, 7 et 8 qui auront été créées dans DPaint, Real 3D et autres, ou simplement transformées dans ADPro.

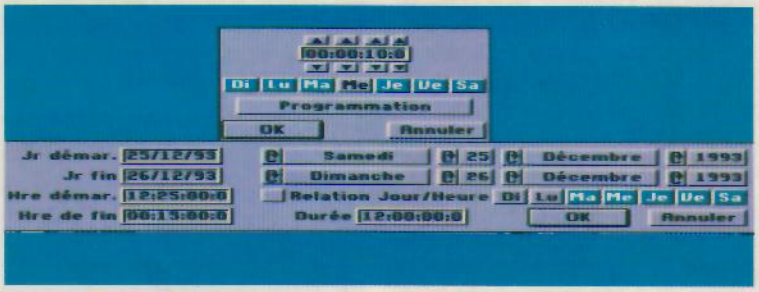
ARexx : éditer et exécuter une commande Arexx.

DOS : éditer et exécuter une commande Dos.

Global Key : permet d'assigner ses propres raccourcis clavier

GOTO : envoie à un point précis du script.

Parent qui appelle une sous-fenêtre de l'éditeur, et qui permet de charger les objets indépendamment du défilement temporel. L'avantage et l'atout de MediaPoint est de gérer le code temporel. Vous pourrez soit, sélectionner Internal Time Code qui correspond à l'horloge interne de l'Amiga, soit External si vous avez fait l'acquisition de la carte de lecture de code temporel XSync. Cette option vous permettra de travailler en synchronisation réelle



Programmation d'un évènement.

Music : pour charger et exécuter un fichier son.

NOP : permet d'insérer un commentaire dans le script.

Parallel : insère dans le script principal des branches de script parallèles dans lesquelles les évènements seront éxécutés simultanément.

Serial : insère dans le script principal des branches de script sérielle dans lesquelles les évènements seront éxécutés l'un à la suite de l'autre.

Timer : pour accéder à cet objet, il vous faudra passer par la fonction avec un code LTC/VITC. Vous pourrez paramétrer le choix NTSC/PAL, MIDI/SMPTE et rentrer un offset si c'est nécessaire.

Variable : permet de déterminer des actions sous condition. Cette fonction est indispensable pour élaborer de vrais scénari interactifs.

Les XApps

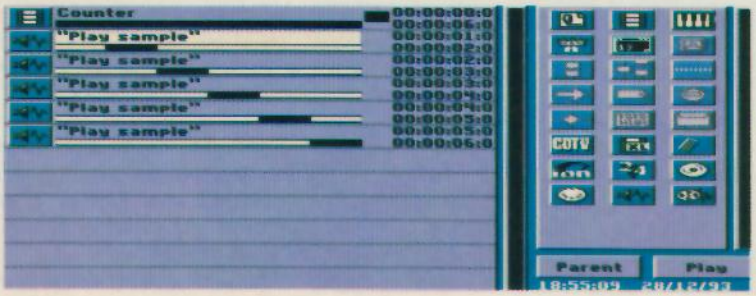
Ce sont des modules permettant d'interfacer des produits d'autres sociétés. Tous ceux qui le désirent, pourront développer des XApps, il suffit de demander un kit de développement à MediaPoint. Un certain nombre de XApps sont implémentés d'origine, ce sont : les CDTV et CDXL de Commodore, le vidéo-disque RV321 de Canon, l'IV24 de GVP, MIDI qui permet d'extraire le Time Code d'une interface Midi positionnée sur le port sériel, Sample, qui permet de commander certains digitaliseurs 8 bits et d'éxécuter ces échantillons, Studio 16 de Sunrise, vidéo-disque VCR, bibliothèque de pilotes des principaux vidéo-disques du

Palette.

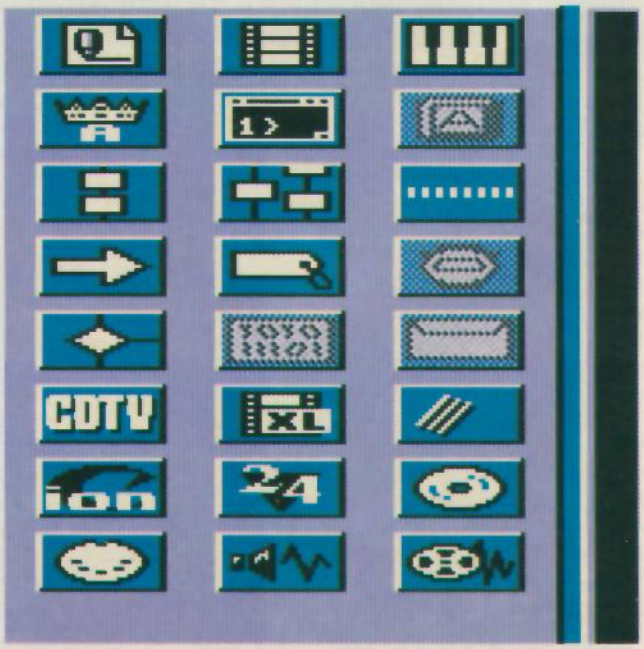
marché. Et dans cette catégorie, on trouve également un séparateur de script : Interlude.

D'autres objets pourront être rajoutés, il suffit de les créer et de leur apposer une vignette d'identité. La quantité d'objets dépendra du niveau de l'utilisateur. Notez aussi que certains objets ne sont accessibles qu'à certain niveau de l'arborescence.

Liste des objets.



Composition d'une branche parallèle.



Quelques menus

Outre les fonctions-menus traditionnelles, MediaPoint possède quelques spécificités. Commençons par la meilleure, l'utilisateur pourra rentrer le nom de ses programmes préférés dans la fenêtre qui lui est réservée dans la barre des menus, et il pourra, ainsi, les lancer depuis MediaPoint.
Dans le menu Misc. (Div.), lorsque la fonction Scheduling (programmation) est activée, vous pourrez sélectionner le bouton-fonction "Scheduling" (qui apparait lorsque vous double cliquez dans la colonne durée de chaque évènement du script) et définir, pour chaque objet sélectionné, sa durée, sa périodicité d'apparition pour l'heure et le jour de la semaine du mois de l'année que vous désirez. Il vous sera très facile de programmer des digitalisations à intervalles réguliers ou non de la naissance et croissance d'une plante par exemple.
C'est dans le menu Préférences que vous opterez pour le choix de la langue, de votre configuration. Possédant un manuel en anglais, nous avons préféré travailler dans la version anglaise du logiciel. C'est dans ce menu également que vous pourrez sélectionner votre niveau d'utilisateur, vous aurez le choix entre débutant, moyen ou multi média ou encore "expert User" si vous parvenez à accéder à ce pallier.
La fonction Remap permet une optimisation des couleurs de l'image par rapport à la palette, Extras permet d'intervenir sur les images, les textes ou fonds importés, et Crawl sera nécesaire pour dérouler le texte horizontalement de droite à gauche, mais vous n'accéderez à ces fonctions uniquement si une fenêtre est déjà sélectionnée.

Les applications

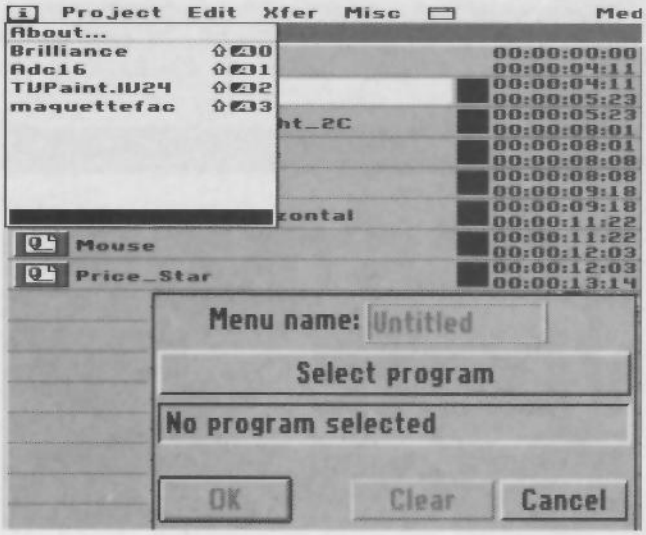
Comme il est dit dans le manuel, MediaPoint est destiné aux systèmes d'information interactifs (script interactif), au titrage et sous titrage vidéo, à la création de dessins animés, à la présentation télévisuelle et à la présentation de produits etc. La plupart de ces applications nécessitent des interfaces vers le monde extérieur qui même si elles sont implémentées ne sont pas acquises. Aucune activité de titrage, de sous titrage en synchronisation avec un magnétoscope ne sera possible sans la possession de la carte XSync, ni la capture de sons ou d'images sans digitaliseurs audio ou vidéo pour créer des pages sonores ou visuelles. Et pour les gens qui se destinent à la production viédo, l'acquisition d'un genlock est indispensable pour tout ce qui aura trait à l'incrustation vidéo. Et pour tous ceux qui voudraient sortir des sentiers connus des Arlequins, IV24 ou autre MSP 9000, il faudra s'équiper d'une sortie vidéo. Même si le logiciel est plus qu'abordable (prix et prise en main), ses capacités de communication vers l'extérieur seront proportionnelles aux capacités de son environnement.
Nous avons réalisé ce test sur un Amiga 4000/040, sur un 2000 avec une carte GVP 68030 à 40 MHz puis sur un 2000 avec un 68040 PPS et dans les deux cas un DD de 1 GO SCSI II fast. Les résultats ont été quasiment équivalent sur ces 3 machines, étant donné que la gestion de disque ou la vitesse des processeurs sur les machines accélérées contrebalancent la vitesse d'affichage du 4000. L'affichage 32 couleurs (ou 16 sur un chipset de 2000 ou de 3000) utilise énormément de temps machine. En attendant des machines encore plus rapides, il faut gérer ces flots de données obèses que sont images, audio et port de communication (un port sériel occupe un temps non négligeable sur un Amiga).
Nous avons utilisé le camescope Panasonic NV-MS4E comme source vidéo et générateur de Time Code, la carte lecteur de Time Code XSync, la carte IV24, le logiciel TVPaint et la carte Xanadu ADC16 pour la gestion audio.
Très facilement, on place les sons à la volée pendant que l'animation défile, puis nous nous avons essayé le contraire : placer les évènements et animations au rythme des samples. Chaque durée est automatiquement inscrite dans les compteurs respectifs. Nous concluons donc que par déclenchement manuel : les évènements audio et graphiques sont synchronisés entre eux lors de cette manoeuvre, et bien sûr la synchronisation est fidèlement restituée à la lecture.
La méthode de travail sera fonction de votre degré de motivation, le logiciel est intégralement paramétrable et vous pourrez aussi bien faire dans la simplicité que dans l'excessivement complexe. Le système arborescent doublé d'outils comme Script Talk & Page Talk permettent de créer/diffuser à une adresse temporelle précise ou à distance à travers un modem à peu près tout ce dont vous pouvez rêver.
Tout fonctionne bien, mais attention pas de rêve ! Avec un son stéréo et un affichage 16 couleurs, les transitions faisant intervenir les défilements ou des mouvements rapides vous oblige à augmenter le niveau de priorité de l'application audio et des choix sont nécéssaires : vivement le 5000 !
MediaPoint est un outil excellent avec certes encore quelques petits défauts et bien qu'offrant de grandes capacités d'exploitation, il reste fonctionnel et agréable d'emploi.
Ce logiciel est à l'aise très rapidement dans des présentations multi média simple ainsi que dans le titrage. C'est un sous-titreur honnête qui remplira les besoins épisodiques, mais sa force principale est l'ouverture à la collaboration de l'équipe de développement qui laisse imaginer d'autres applications réellement professionnelles les plus folles. MediaPoint est un cadre, à vous de vous y introduire.

Micky Chabane ■

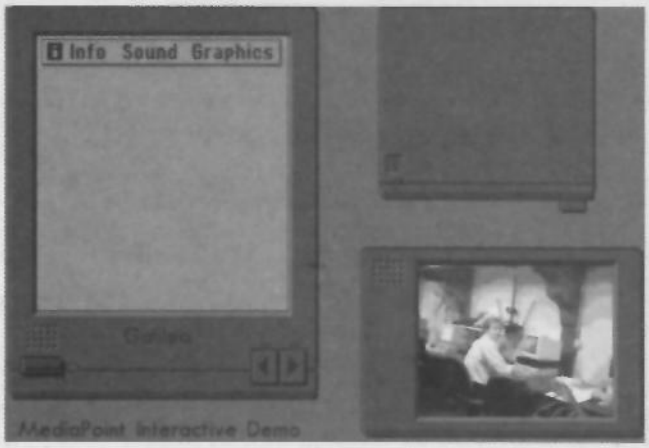
Nous avons aimé : la souplesse et la convivialité de cet outil

Nous avons regretté : le manque de clarté dans le chapitre Time Code externe, l'absence d'un compteur temporel à l'écran.

Distribué par Avancée.
Prix : 2 990 FF TTC.



Les fenêtres des programmes personnels.



La fonction PiP (Picture in Picture) à 25 images/seconde.

BOOSTEZ VOTRE AMIGA 1200

Décidément, ça ne changera jamais : chaque fois qu'une nouvelle carte d'extension pour Amiga 1200 réellement innovatrice sort, elle est signée GVP. Je ne dis pas ça pour critiquer, mais ça devient lassant, à force.

La série des "Turbo II" de GVP, tout le monde connaît. Depuis l'A530 Turbo II pour l'Amiga 500 (un disque dur SCSI-II avec extension de mémoire 32 bits et connecteur d'extensions supplémentaires, dont le fleuron reste un émulateur PC-AT286), ce nom est devenu synonyme de puissance et rapidité pour les "petits" Amiga : enfin, les modèles d'entrée de gamme de Commodore allaient pouvoir bénéficier d'une capacité de traitement au mois égale quand ce n'est pas supérieure, à celle des plus gros modèles. Et pour un prix bien inférieur !

Multifonction

L'A1230 Turbo II est ce que l'on appelle une carte multifonction. Certes, c'est avant tout une carte accélératrice, disposant d'un micro-processeur Motorola MC68030 cadencé à 50 MHz ou d'un MC68EC030 (sans MMU) à 40 MHz, micro-processeur auquel l'on peut adjoindre un co-processeur arithmétique 68882 de même fréquence (pour des raisons de place sur la carte, GVP n'a en effet pas pu intégrer d'oscillateur séparé le FPU).
Elle peut également accueillir jusqu'à 32 méga-octets de Fast RAM (9 configurations sont possibles : 1, 2, 4, 5, 8, 16, 17, 20 ou 32 Mo), sous forme de barrettes SIMMs 32 bits, 0 "waitstate" à 60 nanosecondes. Deux remarques à ce sujet : d'abord, cette mémoire est directement reliée au micro-processeur, et n'interfère pas avec le port PCMCIA de l'Amiga 1200 ; ensuite, elle peut être utilisée pour reloger la ROM Kickstart en RAM, ce qui accélère d'autant plus le système.
Nous passerons rapidement sur l'horloge calendrier temps-réel sauvegardée par batterie, pour en arriver à ce qui fait sans aucun doute l'originalité même de cette carte, à savoir le connecteur d'extension DMA, pour lequel les ingénieurs de chez GVP semblent déborder de projets.

Une extension extensible

Judicieusement placé sous l'A1230 Turbo II, et donc immédiatement accessible par la trappe de l'Amiga 1200 une fois celle-ci installée dans l'ordinateur, un tout petit connecteur CPU donne à l'utilisateur la possibilité d'étendre encore plus son système, tout simplement par le biais de cartes filles dédiées.
La première disponible est un contrôleur SCSI externe, permettant d'utiliser avec l'A1200 tous les périphériques compatibles avec cette norme, et Dieu sait s'ils sont nombreux : disques durs, bien sûr, mais aussi CD-ROM, SyQuest, streamers, scanners, et j'en passe et des meilleures. Détail intéressant, l'installation de cette carte ne nécessite pas le démontage de l'Amiga 1200, une opération qui invalide la garantie du constructeur si elle n'est pas effectuée par un service technique agréé Commodore. C'est là une excellente chose, pour laquelle nous ne pouvons que féliciter les designers de chez GVP.
Deux autres extensions sont d'ores et déjà prévues (NDLR : voir les News de ce numéro pour en savoir plus), à savoir un digitaliseur sonore 64 KHz (et GVP de rappeler que la qualité CD est de 44 KHz !) et un digitaliseur vidéo 24 bits temps réel avec compression (rien que ça).
Bon, vous l'aurez compris, toutes les folies semblent permises, et gageons que les ingénieurs de chez GVP ne sont pas en reste d'idées toutes plus délirantes les unes que les autres. Personnellement, ça ne m'étonnerait pas du tout que l'on entende bientôt parler d'une carte graphique 24 bits EGS pour l'A1230 Turbo II... Si cela arrivait, quel pied !

Etonnant, non ?

On connaissait depuis longtemps la qualité technique des cartes GVP, on découvre maintenant tout l'esprit de pratique dont est capable le constructeur américain. Avec l'A1230 Turbo II, il nous offre (c'est une manière de parler) une carte aux possibilités inattendues. C'est la porte ouverte à une foultitude d'extensions supplémentaires pour l'Amiga 1200, sa trappe ventrale n'étant plus totalement monopolisée par l'inévitable extension de mémoire que tout possesseur d'un A1200 devrait posséder. Pour peu que GVP accorde à d'autres sociétés le droit de développer des cartes autour de l'A1230 Turbo II (ce qui, commercialement parlant, est tout-à-fait envisageable), nul doute que des dizaines de périphériques aussi divers que variés ne tarderaient pas à pointer le bout de leur circuit imprimé.

Stéphane Schreiber ■

MATÉRIEL TESTÉ

Carte GVP A1230 Turbo II (4 790 F TTC en version 68EC030 avec 4 Mo) et module SCSI (890 F TTC). Importé et francisé par CIS.

NOUS AVONS APPRÉCIÉ

- La simplicité d'installation, plus particulièrement du module SCSI, qui n'invalide pas la garantie Commodore.
- Le connecteur d'extensions, qui ouvre l'A1230 Turbo II à d'autres possibilités que la simple accélération.

NOUS AURIONS AIMÉ

- Des barrettes SIMMs du même format que celles qu'utilise Commodore pour l'A4000. Les barrettes CHIPak sont certes plus efficaces (60 ns, zero waitstate), mais elles rendent également l'utilisateur dépendant de GVP.

LES SOLDES DE FÉVRIER

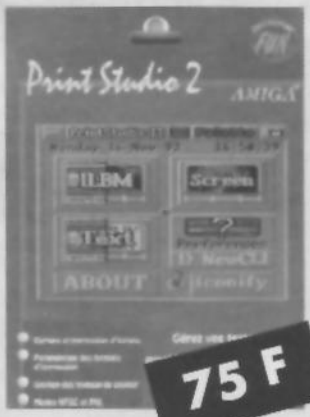
100 F

Caractéristiques :
- *Les méthodes et morceaux se jouent à partir du clavier. Vous n'avez pas besoin de lire des notes pour composer avec MusicMaker.*
- *Grâce à une astuce logicielle, MusicMaker offre 8 voix au lieu des 4 voix hardware habituelles.*
- *Plus de 80 fonctions peuvent être utilisées avec MusicMaker : couper, copier, écho, vibrato...*
- *Fonctionnement simultané sur 2 Amiga en série (chaque Amiga gérant 4 voix).*
- *Intégration de vos compositions dans vos programmes personnels grâce à des librairies et aux players sources disponibles en Basic, C et assembleur.*

Caractéristiques :
- *Gère jusqu'à 20 pinceaux simultanément.*
- *Gestion et traitement simultané de 6 images.*
- *Travail en mode HAM.*
- *Outil de remplissage définissable.*
- *Courbes de Bézier.*
- *Toutes les fonctions standard.*
- *Supporte les modes NTSC et PAL.*
- *Fonction Iconify.*

75 F

Parmi les domaines étudiésdans ce livre :
- *Commandes CLI*
- *Aides à l'édition et à la programmation*
- *Langages de programmation : C, Modula 2, Assembleur, Pascal*
- *Générateur de fenêtres, de driver d'imprimantes*
- *Débogueur*
- *Moniteurs de disquettes*
- *Sauvegardes de disquettes et d'écrans*
- *Programme de gestion de fenêtre, de clavier et de souris*
- *Vérificateur de RAM*
- *Détecteur et élimination des virus, menus pop-up*



75 F

Caractéristiques :
- *Capture et impression de portions de dessins et de textes*
- *Nombreuses possibilités de réglage de l'impression des textes*
- *Paramétrage de l'impression de dessins*
- *Capture et impression d'écrans*
- *Gestion du format graphique HAM*
- *Fonction Iconify*
- *Supporte les modes NTSC et PAL.*

35 F

MUSICMAKER

Pénétrez dans le monde fascinant de la musique digitale. MusicMaker vous offre un studio complet travaillant sur 8 voix grâce au mode étendu (au lieu de 4 sur un Amiga classique) avec d'innombrables techniques de création. Depuis les sons digitalisés jusqu'à la composition de morceaux personnalisés, toutes les créations vous sont autorisées.

Configuration :
Amiga 500, 500+, 600, 2000 ou 3000. 1 Mo de mémoire vive, disque dur recommandé.
Réf R285. Prix : 100 F

MULTI-PAINT

Ce programme de dessin, grâce à une boîte à outils complète, vous permet de donner libre cours à votre imagination. Vous pouvez choisir jusqu'à six écrans différents, les mélanger et les copier à volonté. Portez rapidement et simplement sur votre Amiga le fruit de votre imagination.

Configuration :
Amiga 500, 500+, 600, 2000, ou 3000. 512 Ko de Ram minimum, 1 Mo recommandé.
Réf 0827. Prix : 75 F

PRINT STUDIO 2

Print Studio 2 vous aide à obtenir sur papier ce que vous voyez à l'écran. Vous pouvez imprimer simplement et rapidement en-têtes, lettres, textes, listings, pages d'écran, dessins, etc. Il vous offre toujours une qualité d'impression excellente, que vous imprimiez un document de la taille d'un timbre-poste ou de celle d'un poster.

Configuration :
Amiga 500, 500+, 600, 200 ou 3000. 512 Ko de RAM minimum.
Réf 0828. Prix : 75 F

LE LIVRE DES MEILLEURS LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC

Améliorez les performances de votre Amiga grâce aux 60 meilleurs logiciels du domaine public. Indispensable à l'utilisation des freeware et shareware, cet ouvrage détaille les instructions de ces programmes, vous permettant ainsi de maîtriser parfaitement leur fonctionnement. Tous les logiciels étudiés sont présentés avec leurs caractéristiques, les procédures d'installation, l'ensemble des menus, accompagnés d'écrans de présentation et d'exemples d'utilisation pratiques.

Edition pour Amiga 1990.
Réf ML 747. Prix : 35 F

BON DE COMMANDE

A envoyer à : **MICRO APPLICATION**
58, rue du Fbg Poissonnière, 75010 Paris
Tél : (1) 47 70 32 44 Fax : (1) 42 46 03 02

❑ Chèque bancaire ou postal ci-joint à l'ordre de **MICRO APPLICATION**
❑ Carte bleue N° : .....
Expire fin : .....
❑ Mandat-lettre

Réf	Titre	Qté	Prix unitaire TTC

Frais d'envoi : + 30 F	30 F
soit : total TTC =	

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... Code postal .....
Ville ..... Signature obligatoire :

APPRENDRE LE C À PEU DE FRAIS

Pour apprendre à programmer en langage C, nul besoin de se ruiner. France Festival Distribution propose le C-Tutor, un ouvrage d'initiation au langage roi de l'Amiga, qui a déjà fait ses preuves sur d'autres environnements.

Ce livre est l'oeuvre de Gordon Dodrill, un "vieux de la vieille" en matière de langages de programmation. Initialement écrit à l'attention des programmeurs sur compatibles PC, et distribué sous la simple forme de fichiers texte placé dans le domaine public sous le concept de shareware, le C-Tutor est rapidement devenu un ouvrage de référence en la matière, presque au même titre (sans jeu de mots) que le fameux livre "Le Langage C" écrit par les auteurs mêmes du langage, j'ai nommé messieurs Kernighan et Ritchie (l'infernal couple K&R, pour les ceusses qui connaissent). Remarquez, la "standardisation" était somme tout assez simple, étant donné que très peu des des fonctions expliquées et des exemples donnés ne s'attache plus à MS-DOS qu'à un autre système. Certes, on pourra remarquer de ça et de là, quelques noms de fichiers typiquement "microsoftiens", mais globalement (c'est-à-dire si l'on excepte le dernier chapître), le C-Tutor convient parfaitement à tous les débutants en C quelque soit leur machine de prédilection.

ANSI

Le C-Tutor s'attache plus particulièrement à la définition ANSI du langage C. Je rappelle aux abrutis qui rigolent au fond de la salle, que le terme ANSI est l'acronyme de "American National Standard Institute", autrement dit, l'institut national américain pour la standardisation. Cette définition est celle que tout compilateur C doit pouvoir au minimum supporter. Sur l'Amiga, les deux principaux compilateurs du commerce, le SAS/C et le Manx, sont compatibles C-ANSI. Certains compilateurs du domaine public également, mais attention, pas forcément tous (pub parfaitement gratuite : de toute façon, le meilleur compilateur C shareware qui existe est sans conteste le DICE de Matt Dillon, que vous pourrez trouver sans problème et en Français chez nos amis de Someware). Au risque de me répéter, il est important de noter que vous n'y trouverez donc pas une explication de toutes les fonctions du système de l'Amiga.

L'auteur du C-Tutor considère dès le départ que le lecteur possède un minimum de connaissances de base en matière de programmation. Il évite ainsi habilement un chapître entier sur la théorie des variables, des boucles et autres sauts conditionnels, pour mieux se concentrer sur le langage lui-même. Si ce n'est pas votre cas, je vous recommande la lecture préalable de "Je programme ma calculettee n Logo", de Colette et Berthe Mavallée, aux éditions du Petit Chemin Vert (14,50 F dans toutes les bonnes boulangeries).

Un peu de sérieux

Le C-Tutor est dans l'ensemble assez fortement pédagogique (vous me direz que pour ce genre de produit, c'est bien la moindre des choses). On regrettera sans doute que de ci, de là, quelques notions ne soient pas suffisamment expliquées. C'est le cas du cast (trop brièvement abordé dans le chapître sur l'allocation dynamique de mémoire), ou encore de l'instruction conditionnelle, dont l'utilité n'est pas forcément suffisament mise en avant. Mais les 214 pages du livre abordent bel et bien toutes les facettes les plus importantes du langage C : constantes, types et variables, fonctions, définition des prototypes, chaînes de caractères et tableaux, pointeurs, structures et unions, entrées/sorties, allocation dymanique de mémoire... Tout en mettant constament l'accent sur un point particulièrement crucial du langage : la lisibilité des programmes.

Moyenne : 15/20

Le plus gros reproche que l'on pourra faire au C-Tutor, est de vraiement trop "sentir" la traduction. Certaines tournures de phrases sont carrément inacceptables : "regardez la documentation pour avoir des précisions sur comment faut-il faire" n'en n'est que l'exemple le plus frappant qui me vienne à l'esprit. Mais malgré les quelques efforts supplémentaires de lecture que cela entraîne, le C-Tutor reste un excellent investissement à faire pour celui qui veut découvrir le langage C, avant de se lancer dans l'achat de livres plus conséquents.

Stéphane Schreiber ■

Vous programmez en C ?
Nous aussi !
Rencontrons-nous
sur le
3615 AMIGA REVUE

3615 AMIGA REVUE

LA PAGE DU MINITEL

Vous ne pourrez plus vous en passer ! Le nécessaire pour un amigaïste normalement constitué, le minimum et surtout le maximum vital pour un utilisateur averti, j'ai nommé le 3615 Amiga Revue.

Le serveur minitel d'Amiga Revue fut conçu par des sommités, des spécialistes aux fait des nécessités journalières et désormais quotidiennes d'un utilisateur Amiga qui se veut, par le biais d'un réseau télématique, au courant des préoccupations et nouveautés qui font de son univers contemporain un système cohérent et viable. Tout ça pour vous dire que le minitel est nécessaire afin de rester équilibré, et c'est Saint Draume qui parle... Mes circuits positroniques ne sont pas déréglés et ce n'est pas le sixième bras que l'on m'a greffé (nécessaire pour une meilleure fonctionnalité et une écriture plus rapide) et encore moins l'excès d'huile hallucinogène du premier de l'an qui me font écrire de la sorte...

Je me suis rendu compte que l'Univers était un tout et que sans le 3615 Amiga Revue, nul secours n'est possible. Parlez en à votre médecin, tout abus est fortement conseillé, même si ce n'est pas remboursé par la Sécurité Sociale.

Tenez, pour l'exemple, jetons un regard sur le téléchargement. Qu'y voyons nous ?

En musique

ProTracker 3.0, un excellent logiciel de musique. EaglePlayer, le meilleur loader de modules qui existe actuellement dans le DP. Des modules d'une qualité rarissime comme : "dur, dur d'être un bébé", ou plus sérieusement, "No Limit", "U96 Megamix", et j'en passe, et j'en passe... En fait, vous trouvereFtout ce qui a fait la une des colonnes du DP de décembre !

En dessins, animations, images érotiques

Les meilleurs loaders d'images IFF, GIFF, JPEG du DP. Toutes les animations les plus célèbres, telles que "Buzzed", "The Firm", "The Strip". Les plus belles images érotiques et X que tout esthète et admirateur d'objets d'arts et de belles formes en particulier se doit de posséder. En fait, vous trouverez tout ce qui a fait la une des colonnes du DP de Janvier !

En programmation

Tous les utilitaires de programmations, archiveurs et aides à la programmation afin de retourner ou de se tourner, tout court, vers un sujet plus sérieux. En fait, vous trouverez tout ce qui a fait la une des colonnes du DP de ce numéroçi !

Mais le téléchargement, c'est aussi les démos de la rubrique Démos (car une rubrique Démos c'est excellent, mais, c'est encore mieux lorsque l'on peut voir ce qui est décris, décortiqué, disséqué, examiné par nos spécialistes et ingénieurs de la scène des Démo-Makers). D'ailleurs, si certains groupes veulent voir leur démos diffusées, je me ferais un plaisir de les mettre sur Minitel pour que le commun des Amigaïstes puisse en profiter. J'attends donc leurs disquettes, qui seront en outre, si la qualité suit, présentées dans les colonnes de la rubrique Démos.

Et ce n'est pas tout. Si mes clônes, que j'avais envoyé de par la terre en mission pour me trouver des démos de jeux des grandes sociétés, afin que vous puissiez les trouver sur notre serveur sont revenus, la rubrique téléchargement devrait avoir quelques démos de jeux célèbres, pour votre plus grand plaisir.

Pour pouvoir décompacter tous les softs que vous allez télécharger, ouvrez le Shell et utilisez LHA comme suit : LHA e (nom du fichier) (destination). Nous avons en effet préféré compacter tous les fichiers afin que vous économisiez votre temps de connexion.

Et ce n'est pas tout, je n'évoque qu'un dixième du serveur 3615 Amiga Revue. Vous ai-je déjà dit que le serveur recelait de petits jeux qui ont pour but de vous faire gagner des heures de connexion gratuite ? Non ! Bien, désormais sachez-le, en choisissant la rubrique jeux, vous pourrez gagner des heures de connexion gratuite.

Mais que fait-on donc avec des heures de connexion gratuite ? Fi, soit l'on télécharge tout ce qui fut énuméré précédemment, soit l'on tape BAL pour poser toutes ses angoisses. Vous savez celles qui vous empêchent de dormir, le genre cauchemar qui tourne en obsession. Tout ça parce que le SyQuest n'est pas compatible avec le frigidaire 5 pouces 1/4, et que la nouvelle architecture, bien que sympa esthétiquement, ne permet pas de faire tourner The Soft, celui dont on ne peut se passer. Alors, à ce moment là, lorsque l'on dijoncte, que les amis et les psys ne peuvent plus rien, je vous aide sur le 3615 Amiga Revue dans la rubrique BAL.

Ce n'est pas cependant la peine d'être dans un état aussi lamentable pour me contacter, un petit bonjour ou une simple question sur un niveau de jeu, une compatibilité, une version française ou anglaise... Une simple question, disais-je, est aussi la très bien venue.

Pour discuter, philosopher avec d'autres Amigaïstes, rien de mieux que de se brancher sur la rubrique Tribune. C'est l'endroit idéal pour prendre le temps de faire une pose avec le monde stressant qui nous entoure afin de discuter, échanger des adresses, idées, reflexions sur l'Amiga avec tranquilité.

Bonne connexion !

Saint Draume ■

AMIGA REVUE

POPULOUS

Soyez un Dieu ! En agissant sur le relief du monde et sur de nombreux paramètres, faite prospérer votre peuple et protégez-le des attaques ennemies. Provoquez des catastrophes naturelles sur les territoires adverses et récupérez l'espace vital pour l'expansion de votre peuple. (+ Sim City en cadeau).

259 F

SIM CITY DELUXE

En jouant à Sim City, vous enfilerez l'écharpe du maire et construirez votre ville idéale. Si les conditions sont favorables, de nombreux habitants viendront s'installer dans votre petite ville et la feront grandir et prospérer. Vous devrez alors faire face aux problèmes économiques et écologiques dus à l'extention de votre ville. Si vous y réussissez, vos administrés alors satisfaits vous rééliront. Peut-être !

259 F

BATTLE CHESS

BATTLE CHESS fait vivre sous vos yeux toutes les pièces de l'échiquier sans modifier les règles rigoureuses du jeu d'échecs. Ce jeu est un "must" que vous devez absolument acquérir. Plus de 4 Mo d'animations 3D, effets sonores stéréo, possibilité de liaisons modem, 10 niveaux de difficultés. A jouer seul contre l'ordinateur, à deux, voire l'ordinateur contre lui-même. Pour les débutants un manuel complet sur le jeu d'échec avec aide et suggestions.

199 F

MICKEY ABC, UNE JOURNEE A LA FêTE

Avec Mickey, le meilleur ami de tous les enfants, aventurez-vous dans le monde des lettres et des mots. Une pression sur le clavier et quelque chose d'amusant se produit. Un jeu d'éveil qui permet aux enfants de 2 à 5 ans de s'instruire tout en s'amusant. Jeu et mode d'emploi en français. Contenu pédagogique : en explorant la fête et la maison de Mickey, les enfants apprennent les lettres de l'alphabet, des correspondances entre lettres et mots, l'écriture en majuscule et minuscule. Il développe leur vocabulaire et leur langage.

259 F

TETRIS

Si simple et si complexe ! Des pièces géométriques tombent et s'empilent. Votre objectif : constituer le maximun de lignes pleines en orientant judicieusement leur chute. 10 niveaux de difficulté pour varier la vitesse de descente des pièces. Vous aimez TETRIS, vous aimerez 7 COLORS. Partant de la base, il faut en changeant de couleurs à chaque tour être le premier à posséder plus de 50% de la surface de l'écran (à jouer seul contre l'ordinateur ou à deux). 7 COLORS en cadeau avec votre TETRIS.

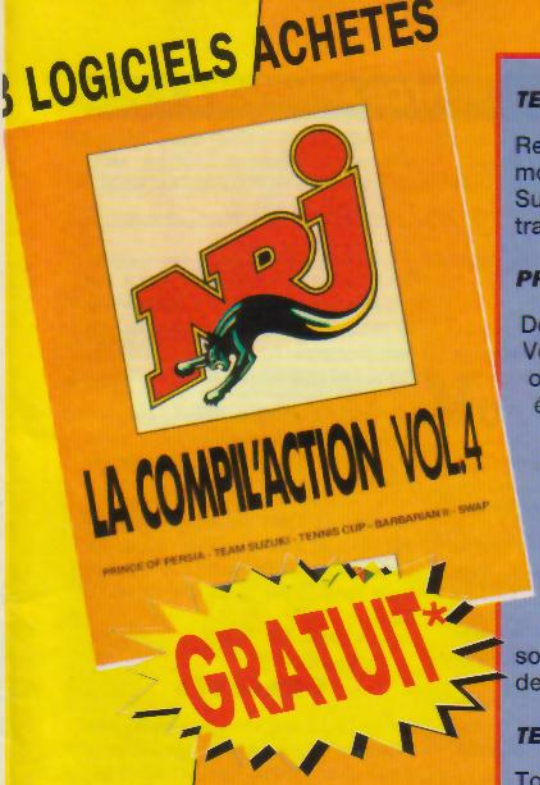
199 F

ADVANTAGE TENNIS

Affrontez les meilleurs joueurs internationaux lors de prestigieux tournois. Faites frissonner le public avec des échanges palpitants. Grâce à votre ambition et à la qualité de votre jeu vous deviendrez sûrement le numéro 1 d'Advantage Tennis. Pour 1 ou 2 joueurs, 3 types de matchs, coups nombreux et spectaculaires, sauvegarde et rappel du joueur.

259 F

3 LOGICIELS ACHETES



GRATUIT*

LA COMPIL OFFERTE

TEAM SUZUKI

Revivre la passion et l'émotion d'une saison de Grands Prix de moto. C'est ce qui vous attend, vous et votre Suzuki 500cc. Team Suzuki, la plus rapide des simulations 3D moto, vous entrainera à travers 16 Grands Prix, plein gaz !

PRINCE OF PURSIA

Délivrez des griffes de l'infame Vizir Jaffar, une douce princesse. Vous devrez sur 14 niveaux, sauter, grimper, courir, etc... Pièges ou passages secrets, rien ne vous sera épargné. Un jeu époustouflant, des graphismes somptueux.

SWAP

Un super jeu de réflexions et d'actions avec des combinaisons infinies.

BARBARIAN 2

Le grand guerrier Barbarian vient de vaincre les troupes du sorcier Drax et délivrer la princesse Mariana. Mais des profondeurs de son chateau noir, Drax prépare sa vengeance.

TENNIS CUP

Tous les coups sont permis, les effets à plats, liftés, coupés, sont fidèlement rendus sur Tennis Cup. En simple ou en double, grâce au système unique de double écran, soyez en plein dans l'action.

MICKEY PUZZLES ANIMES

Pour regarder Mickey et ses amis s'animer, il vous suffit de remettre dans l'ordre les pièces du puzzle. Vous pourrez choisir parmi plus de 15 décors : l'espace, la mer, les chateaux hantés, etc... Toute la famille peut jouer car différents niveaux sont possibles. Jeu et mode d'emploi en français, manipulation très simple (pointer et cliquer). Sélectionner la caméra pour regarder la scène s'animer dès que le puzzle est complet.

INFOGRAMES

259 F

Bon de commande

Réservé aux lecteurs d'Amiga Revue. A retourner à MCM, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville, accompagné de votre réglement par chèque bancaire ou postal, mandat international obligatoire pour les DOM/TOM et étranger, à l'ordre d'Amiga Revue. Prévoir 3 semaines de délais pour la réception.

Je commande les articles ci-dessous :

Titre	Prix
La compil'Action NRJ Vol4	Gratuit
Frais d'envoi	30F
Total	

Nom.....Prénom .....
Adresse.....
.....
Code Postal..... Ville .....

SIGNATURE :

A500

Vds A500 + moniteur couleur Amstrad + ext mémoire 512 Ko + 2 joys + 100 disks + boites de rangement + cable audio et péritel :1500 Frs ou 1200 Frs sans écran. Ctc Ludovic Olivier au (1)39.85.50.05.

Vds 500+ plus + digit audio vidéo + caméra JCV couleur + lect enregistreur VHS + action replay 3. le tout 3500 Frs ou éch contre 1200 + dd. Ctc Philippe (1)48.37.29.21.

A1200

Vds A1200 + DD 80 Mo + lecteurs externes 3"1/2 + 5"1/4 + technosound + jeux, dd remplit dp. le tout 4500 Frs. Demander Yann au (1)30.32.15.30.

Vds A1200 + dd 170 Mo interne + ext 4 Mo interne + moniteur 1942, sous garantie. Vendu 7000 Frs. Tél 43.57.27.40 demander Pascal (heures de bureau).

Vds A1200 dd 80 Mo : 3900 Frs + jeux . Ecran 1084 : 1000 Frs. Amos + "d + compiler : 800 Frs. Amos Pro : 400 Frs. Volumm 4D junior : 300 Frs.. Home off : 200 Frs.Tél(1)45.94.06.48.

Tous les consommables pour imprimantes à prix plancher (ex : recharges AP 51626 A, garanties d'origine HP) 1000 Frs belges. Ctc Renaud (belgique) (32)2.354.57.79.

A2000

Vds A2000 1.3 + 1083s + 2è lecteur ext 3.1/2 + 2 joys + 100 logiciels (2D, 3D, musique, jeux) + livres : 4000 Frs. Ctc Guillaume au (1) 43.40.64.41.

Vds A2000B WB 2.0 + moniteur 1084 + carte pc XT + lect 5p1/4 + disque dur pc filecard 30 Mo. Le tout 4500 Frs ou séparement. Ctc Sylvain (16) 72.44.92.27.

Vds A2000 B1.3, 1083s, 3 Mo Ram, dd 55 Mo : 4000 Frs. Vidéopilote V320 : 3500 Frs. Genlock gst gold sp : 2000 Frs. Bt2 : 700 Frs. Tél : (16)94.04.27.10.

Vds A2000B + écran coul + dd 52 Mo ext mem 2 Mo + jeux + joys + deluxpaint 3. Le tout 5000 Frs. Tél (1)69.34.10.44. le soir.

Vds A2000B 1.3 + dd 30 Mo + multis. PCXT + 2FD 3.5 + 1FD 5.25 + flicker comm + cart vga tsenglab prix : 6000 Frs. Ctc Maurice pdt h.bureau au (1) 64.46.83.14.

Vds A2000B + 2 lect disk + carte PC xt + lecteur 5.1/4 + écran 1084s + disquettes. Le tout 3900 Frs. Tél (1)46.21.35.04 Mr Grenier Eric.

Vds Amiga 2000 Rom 2.0 : 1500 Frs. ext ram 8 méga peuplée 2 meg : 900 Frs, HD 3'5 quantum IDE 52 mega : 600 Frs. env 100 disk : 500 Frs ou le tout à débattre. Ctc Eric au (1)43.58.64.92.

Vds A2000 + mon coul. 1084 + 2è lect int 3.5 + dd 20 Mo + nbrx jeux (200 disks) + imp coul. Star lc10 + originaux... Le tout 4200 F. Ctc laurent au (1)48.48.17.03.

Divers

Vds modules bars & pipes originaux musicbox a et b, prostudio, creativity kit, internal sound kit : 1000 Frs. Demander Daniel au 43.99.98.33.

Barettes SIMM 2 Mo pour A 4000 : 730 Frs, Genlock GST40AVC : 1990 Frs. Contacter Christophe au (1)34.86.98.99.

Ach pour A2000 B , disque dur interne avec carte controleur, petit prix. Faire offre à Jean-Baptiste au (16) 90.75.53.24 (après 19h).

Vds Vidi 12 digitaliseur (très bon état) : 700 Frs. Pupitre de montage vidéo Hama Cut 200 : 750 Frs. Vds divers traitements de texte. Ctc Gert René Schmidt, bureau (1) 30.30.40.70., domicile (1) 60.84.69.92, fax (1) 60.84.12.65.

Vds disk dur Archos ADD 500 (50Mo) scsi + carte 16 Millions couleurs avidéo 24 + A3033 6 Mo Ram DD50 DFO = HD. Prix à débattre. Tél (1) 76.95.09.64. (répondeur).

Vds disque dur 116 megs 3.5 pces digital Western scsi 1000 Frs. CtcEmmanuel (1) 69.83.13.97 ou (1) 69.39.02.79.

Vds digit Vlab YC int tps réel : 2900 Frs. Genlock GST gold pro YC 3400 Frs. Chroma-Key Digigoldpro, 1400 Frs. Monitor 1084 avec YC, 650 Frs. Ctc Nicolas au (1) 42.41.58.48.

Vds lot originaux civilization + Zout + lem + superbase + textecraft : + 600 Frs. Lot de 100 Fred Fish récentes : 650 Frs. Imp Facit compatible PC et Amiga 650 Frs.Ctc Philippe au (1)48.40.03.46.

Vds DCTV + interface RVB : 2500 Frs. Vidéopilot V330 Rom remise à jour, achté en juillet 92 : prix 6000 Frs. Ctc Denis au (16)25.75.11.67

Vds logiciels à bas prix (possibilité ech). Vds imp à jet d'encre + DPaint 4 pad. Ctc David au (16)43.86.64.03, ou écrire à David Tertre, 2 rue de l'Artois 72100 Le Mans.

Contacts

Garçon de 13 ans, cherche contacts pour apprendre à programmer sur Amos à Paris nation. Ctc Paul au (1)43.48.90.28. (vers 17h).

Propose divers services en infographie : cours, image 2D,, 3D, logos, dessins animés, digitalisation en 24 bits "retravaillées dans tous les formats, report vidéo, recherche sur demande de texture et autres images pour agrémenter vos images de synthèse et slide show. Pour en savoir plus, appelez-moi au (1)45.78.67.54. Olivier Duval.

POUR PASSER VOTRE PETITE ANNONCE

30 F par annonce pour les non-abonnés. Envoyez ce bon avant le 10 du mois pour une parution le mois suivant. Libellez votre chèque à l'ordre de Micro Application et envoyez-le à AMIGA REVUE – 13, RUE SAINTE CÉCILE 75009 PARIS

POUR LES ABONNÉS GRATUIT

☐ VENDS ☐ ACHÈTE ☐ CHERCHE ☐ ÉCHANGE

bottIn

Les adresses et numéros de téléphone communiqués ci-dessous sont valables à la date du 15 janvier 1994.

ETATS-UNIS

Amiga World
80 Elm St.
Peterborough, NH 03458
603/924-0100

ASDG
925 Steward St.
Madison, WI 53713
608/273-6585

Commodore Business Machines
1200 Wilson Dr.
West Chester, PA 19380
800/662-6442

Expansion Systems
44862 Osgood Rd.
Freemont, CA 94539

Fred Fish
1835 E. Belmont Drive
Tempe, AZ 85284

Great Valley Products
657 Clark Ave.
King of Prussia, PA 19406
215/337-8770

NewTek
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
913/354-1146

Realsoft
601 North Orlando Ave.
Suite 103
Maitland, FL 32751
407/539-0752

Soft-Logik Publishing
11131 South Towne Sq.
Suite F
St. Louis, MO 63123
314/894-8608

Utilities Unlimited, Inc.
1641 McCulloch Blvd.
Suite #25-124
Lake Havasu City, AZ 86403
602/680-9004

FRANCE

AMIE
11, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 43.57.48.28

Amiga Dream
19, Route de Vaugirard
92100 Meudon
(1) 46.23.90.48

AmigaNews
12, Rue Barrière
31200 Toulouse
(16) 61.47.25.67

Amiga Revue
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris
(1) 42.46.92.90

Archos
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.90.49

ArtioDactyl France (Pierre Philippe Launay)
83, Rue André Theuriet
63000 Clermont-Ferrand
(16) 73.93.77.31

L'Atelier Numérique
10, Avenue Parmentier
75011 Paris
(1) 40.24.17.51

Attila PD
BP 192
63805 Cournon

Axe Informatique
92, Cours Julien
13006 Marseille
(16) 91.48.40.55

BAB Micro Center
7, Rue de Coursic
64100 Bayonne
(16) 59.59.19.37

Bélier Production
18, Rue Fénelon
24200 Sarlat
(16) 53.59.34.70

Cash & Carry Micro (C.C.M.)
37, Rue des Mathurins
75008 Paris
(1) 40.46.04.02

CIS
14, Avenue Hertz
Europarc
33600 Pessac
(16) 57.89.11.40

Club Français du Logiciel
16, Quai Jean-Baptiste Clément
94146 Alfortville CEDEX

Commodore France
10-12, Rue du Saule Trapu
91882 Massy CEDEX
(16) 60.13.76.76

Cuda Informatique
9, Rue Saulnier
75009 Paris
(1) 42.46.47.60

Européenne de Distribution Informatique (E.D.I.)
BP 282
75625 Paris CEDEX 13
(16) 45.89.32.00

EVS Informatique
15, Rue du Gros Chêne
78480 Verneuil-sur-Seine
(1) 39.65.67.02

F.B.I.
99, Rue d'Amblainvilliers
91370 Verrières-le-Buisson
(1) 60.13.12.23

Free Distribution Software (F.D.S.)
82, Rue de Sailly
BP 134
59453 Lys Lez Lannoy CEDEX
(16) 20.02.06.63

Les Films du Genièvre
Belcastel
46200 Souillac
(16) 65.37.00.71

Floppy International
18, Avenue du Maréchal Juin
54000 Nancy
(16) 83.90.28.00

France Festival Distribution (F. F. D.)
3, Rue Anatole France
13220 Chateauneuf-Lès-Martigues

Gélain Informatique
22, Avenue de Saxe
69006 Lyon
(16) 78.52.77.62

IFA
508, Route Nationale
59680 Cerfontaine
(16) 27.65.58.11

Infologs
205, Rue Saint Pierre
13005 Marseille
(16) 91.47.01.79

Jessico
BP 693
06012 Nice CEDEX 1
(16) 93.51.61.30

Modern Application Development (M.A.D.)
42, Rue Lamartine
75009 Paris
(1) 48.78.11.65

Maxsys
20, Rue de l'Hotel Dieu
95000 Pontoise
(1) 30.38.95.00

Micro Application
58, Rue du Faubourg Poissonnière
75010 Paris
(1) 47.70.32.44

Orphie
22, Rue Kellog
92350 Le Plessis-Robinson
(1) 46.32.02.28

Phase
93, Avenue du Général Leclerc
75014 Paris
(1) 45.45.73.00

Phoenix DP
BP 801
64008 Pau CEDEX
(16) 59.82.95.00

Power Informatique
26, Rue Trachel
06000 Nice
(16) 93.88.00.86

Serel Micro-Informatique
173, Rue Léon Jouhaux
78500 Sartrouville
(1) 39.13.64.96

Servico Informatique
90, Boulevard de la Libération
13004 Marseille
(16) 91.92.64.80

Silicone DP
5, Boulevard des Arceaux
34000 Montpellier
(16) 67.58.35.60

Someware
27, Rue Gabriel Péri
59186 Anor
(16) 27.59.62.57

Storm Media Production
6 bis, Rue de Candie
75011 Paris
(1) 43.57.46.57

Tecsoft Images
8, Avenue de Lattre de Tassigny
57000 Metz
(16) 87.69.19.50

Vidéo Editions Multimedia (V.E.M.)
14, Rue du Bois Sauvage
91055 Evry CEDEX
(1) 64.97.69.54

Vidéo Invasion
19, Boulevard Voltaire
75011 Paris
(1) 48.07.16.99

Vitepro
42, Avenue Raymond Marcheron
92120 Vanves
(1) 46.38.17.15

VSPFE
36, Rue des Prés Bataille
77220 Tournan en Brie
(1) 64.07.19.76

Xanadu
13, Rue Ernest Renan
94200 Ivry-sur-Seine
(1) 46.72.85.80

GRANDE BRETAGNE

Acid Software Europe Limited
37 Camden Square
Camden Town
London NW1 9XA
71 482 4066

Amiga Computing
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 878888

Amiga Format
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

Amiga Shopper
30 Monmouth Street
Bath, Avon, BA1 2BW
0225 442244

CU Amiga
Priory Court
30-32 Farringdone Lane
London EC1R 3AU
071 972 6700

Digita International Limited
Black Horse House
Exmouth EX8 1JL
0395 270273

Europress Software
Europa House, Adlington Park
Macclesfield SK10 4NP
0625 859333

SoftWood Products Europe
PO Box 19
Alfreton
Derbyshire DE55 7BP
0773 836781

FAITES-VOUS CONNAITRE !

Nous vous avons oublié ou avons commis une erreur dans votre adresse ? Vous venez de déménager ? N'hésitez pas une seule seconde à prendre contact avec nous à l'adresse suivante :

Amiga Revue - Bottin
13, Rue Sainte Cécile
75009 Paris

Vous pouvez également nous contacter par téléphone au (1) 42.46.92.90, ou par fax au (1) 47.70.08.21.

LE COURRIER DES LECTEURS

Ouh, là là ! Qu'ils sont nombreux, ceux qui, possédant une imprimante Hewlett-Packard 500, 510 ou 550, cherchent à se procurer le pilote Super DJC2 mentionné dans notre numéro 60. Allez, lisez, la réponse est là, quelque part...

J'ai fait l'acquisition d'une imprimante HP 500c pour mon Amiga 500 2 Mo, HD 52 Mo, Rom 2.0. J'utilise Excellence! 3.0 et DeluxePaint III, et j'ai de gros problèmes avec l'impression. Dans le numéro 60 d'Amiga Revue, vous parlez d'un driver du nom de Super DJC2 de Creative Focus. Où peut-on l'obtenir ? Existe-il un driver pour cette imprimante dans le DP ? Avec Excellence!, peut-on utiliser des fontes vectorielles en couleurs ? Car en mode graphique, je n'arrive pas à imprimer plus de la moitié de la feuille en mode vertical, et encore, avec un temps d'impression très long. Même problème avec DeluxePaint, je ne peux pas dépasser 1440 points en hauteur, le centrage n'est pas respecté.

Louis Mauri, 84000 Avignon

Fidèle lecteur de votre revue, je me permets de vous écrire pour vous poser quelques questions. Je possède la configuration suivante : Amiga 1200, disque dur 60 Mo, moniteur 1085S et imprimante HP DeskJet 510.
Dans votre numéro 60, vous avez fait paraître un article sur les imprimantes, dans lequel vous parlez de l'américain Creative Focus, qui propose à la vente un pilote baptisé Super DJC2 pour les imprimantes à jet d'encre de la gamme Hewlett-Packard. J'aimerais savoir où je dois m'adresser pour me procurer ce produit.
D'autre part, je n'arrive pas à installer les polices vectorielles dans mon système, car la routine Intellifont ne me le permet pas. Je me suis renseigné auprès de mon revendeur, qui m'a expliqué que je ne disposais pas de la RAM suffisante (j'ai 2 Mo). Pouvez-vous m'indiquer la procédure à suivre pour installer ces polices vectorielles, car actuellement, tout ce que j'obtiens en mode graphique est très médiocre. On observe de nombreux petits points sur les caractères.

Fabrice Nghien, 92400 Courbevoie

Pour utiliser correctement les polices vectorielles, il faut s'assurer que le répertoire "Fonts" de votre partition Workbench, contient exactement les mêmes fichiers que ceux de la disquette "Fonts" originale. Vérifiez également que les fichiers "diskfont.library" et "bullet .library" se trouvent bien dans le répertoire "Libs" de votre disque dur, sinon copiez les depuis la disquette Workbench originale.

■■■

Tout d'abord, permettez-moi de vous féliciter pour la nouvelle formule d'Amiga Revue. Fidèle lecteur, je l'ai trouvée vraiment très attrayante avec ce remaniement qui lui permet de faire face à la concurrence vraiment très rude.
J'ai été très intéressé par votre article "Faire bonne impression" et par votre sélection d'imprimantes. Je viens d'ailleurs tout juste d'acheter une HP DeskJet 550c, qui est placée en seconde position dans votre hit-parade. Dans l'article la concernant, vous mentionnez un driver Creative Focus Super DJC2, qui permettrait de l'exploiter au mieux. J'aimerais, si c'est possible, savoir où se procurer ce pilote, et à quel prix. Je possède actuellement un drive Super DJC, qui doit être le petit frère du Super DJC2, mais il n'est pas très performant car sur certains logiciels tels que KindWords 3, Infofile, ProCalc... les caractères spéciaux comme les accents, le dièse (#) et bien d'autres encore, ne s'impriment pas. Je suis donc obligé de changer de driver et utiliser le HP DeskJet de Commodore, ce qui est un peu dommage.
Je profite également de ce courrier pour vous demander quels sont les logiciels de PAO, dessin, traitement de texte et tableur présentant le meilleur rapport qualité/prix, et qui permettraient d'exploiter au mieux cette superbe imprimante qu'est la HP DeskJet 550c (surtout en couleur), car j'ai été très surpris lorsque j'ai remarqué que certains de mes logiciels (Maxiplan, ProCalc, KindWords 3... Bizarre, ce sont toujours les mêmes) permettent un affichage couleur, mais quant à l'impression, c'est un beau noir et blanc. Si celà peut vous aider, je me permets de vous signaler que je possède un Amiga 2000B 1.3, avec 5 Mo de mémoire et un disque dur.

Franck Zimmerlin, 67960 Entzheim

Vous avez fait paraître un article très intéressant sur les imprimantes, qui m'a convaincu d'acheter une HP550c ; vous y parliez du driver le plus apte à la contrôler par l'Amiga, le Super DJC2 de Creative Focus. Mais où le trouver ?

Léon Gaspari, 4610 Beyne-Heusay, Belgique

Le Super DJC2 est édité et vendu par la société américaine Creative Focus, dont vous trouverez les coordonnées dans notre bottin, page 93. Son prix est de $50.

■■■

Je viens de recevoir le premier numéro de mon abonnement, et après avoir lu le chapître "Spécial débutants", je dois reconnaître que quoique bien fait, il est incompréhensible pour moi, un vrai débutant. Trop de mots et pas assez de véritables explications. Un débutant a besoin qu'on lui explique point par point ce qu'il doit faire. Je suis peut-être exigeant, et je vous prie de m'en excuser, mais ce serait si pratique de trouver dans votre revue des explications simples et surtout très détaillées, bref : un vrai cours et non un discours.

J. M. Moeglen, 94240 L'Hay-les-Roses

Mais pas du tout, pas du tout, vous avez parfaitement le droit d'être exigeant. C'est votre rôle de lecteur que de nous faire part de vos critiques et suggestions, et c'est notre rôle d'éditeur que d'essayer de vous satisfaire. En l'occurence, réjouissez-vous, car nous allons inaugurer très rapidement une nouvelle rubrique spécialement destinée aux débutants de l'Amiga, dont le but avoué sera de les prendre par la main et de leur faire découvrir leur machine. A bientôt !

■■■

Cela fait maintenant quelques années que je possède un Amiga. Ayant commencé comme jouet, il est très vite devenu l'instrument de mon travail : en effet, je m'occupe d'une petite société de "desktop publishing". Je viens d'acquérir un SyQuest en vue d'échanger des données avec mon flasheur, seulement voilà, il utilise un Mac. J'aimerais donc pouvoir formater mes cartouches en mode Mac ou à la rigueur PC, et ce sans faire l'achat d'une carte passerelle. Apparemment, c'est possible, au moins pour le PC avec CrossDOS, mais je n'ai malheureusement pas encore trouvé le truc. Pouvez-vous m'éclairer ?
Autre chose : je lis Amiga Revue depuis longtemps, j'en possède d'ailleurs tous les numéros... Tous ? Non, hélas, trois fois hélas : il me manque le numéro 1. Pouvez-vous m'aider à compléter ma collection ?

Pascal Plees, 1080 Bruxelles, Belgique

Monter un SyQuest formaté en MS-DOS devrait normalement être possible via CrossDOS... Malheureusement, malgré toutes mes tentatives, je n'y suis jamais arrivé ! Car si le formatage s'effectue correctement, le PC, à l'arrivée, ne reconnaissait pas du tout la cartouche. Si un lecteur possède la solution, qu'il nous fasse signe.
Quand à utiliser des cartouches Mac, rien n'est plus facile pour nous depuis que l'émulateur Emplant est arrivé. Nous n'avons d'ailleurs pas cherché d'autre solution, celle-ci étant de loin la plus efficace.

■■■

J'achète votre journal tous les mois, à part certains numéros qui n'arrivent pas au pays. Je possède un A1200. Le fait d'ajouter de la mémoire Fast accélère la machine, donc j'aimerais savoir si au niveau des jeux et des calculs, il y a quelque chose de changé (animation plus rapide, etc.). Je compte bientôt acheter soit le DKB 1202, soit la Blizzard, avec un co-processeur 68881 à 16 ou 20 MHz. Est-ce qu'avec le co-processeur, les jeux vont être plus rapides, au point d'être injouables ?

Jean-Marie, 97200 Fort de France

Certes, la mémoire Fast accélère très sensiblement l'Amiga, surtout s'il s'agit de mémoire 32 bits. Mais pour les jeux, le problème est un peu différent : pour des raisons de compatibilité avec tous les modèles d'Amiga, la plupart des programmeurs de jeux se contentent de n'utiliser que le premier méga-octet de mémoire, qui est toujours de la mémoire Chip. La mémoire Fast est totalement ignorée par 95% des jeux, donc aucune accélération n'est à attendre de ce côté là. D'autant plus que pour un affichage fluide, le jeu est obligé de se synchroniser avec le balayage de l'écran, qui produit au maximum 50 images par seconde. Sans trop rentrer dans les détails techniques, il faut savoir que le jeu n'a donc qu'1/50ème de seconde pour "fabriquer" une image, un rythme très élevé mais que la plupart arrive à tenir. Maintenant, si l'on accélère la machine, l'image sera effectivement plus rapide à fabriquer, mais le logiciel attendra bêtement que celle en cours soit finie d'afficher par le moniteur avant de passer à la suivante. Bref, tout ce qu'on peut gagner, c'est un peu de fluidité.
En fait, si vous réservez votre Amiga au jeu, seuls certains types de jeux bien particuliers tireront pleinement parti d'une extension de mémoire et/ou d'une carte accélératrice : ce sont les jeux en 3D, genre Formula One Grand Prix, Indianapolis 500, Frontier, etc.

Suite à votre sondage du mois dernier, je vous écris afin de détailler un peu certains points que mes camarades et moi-même avons abordés en lisant cette page.
Le courrier : c'est notre page préférée (même quand nos questions ne sont pas publiées), nous la lisons avec passion. C'est en écoutant les problèmes que rencontrent les Amigaïstes que les idées pour le développement de nouveaux DP nous viennent, et nous apprenons parfois des choses intéressantes sur l'Amiga, bien que cette rubrique ne soit pas prévue pour ça. Il serait cependant bien d'y trouver des échanges de points de vue entre les lecteurs et Commodore, ou entre vous et Commodore. Ca nous permettrait par exemple de leur faire savoir ce que nous pensons de la promotion qu'ils font de l'Amiga (je me marre)...
La programmation système : ça, c'est une rubrique qui manque cruellement à ma revue préférée. Le système, vous le trouvez parfait, vous ? Moi pas du tout ! Je me dis toujours : "OK, demain, je m'y mets", mais quand on n'est pas épaulé, c'est toujours pour demain... Ah, si seulement je pouvais trouver des tuyaux pour reprogrammer la translator.library (l'Amiga en français sans accent, quel pied !), ou éliminer cet horrible "Workbench" dans la barre de l'écran de ce que je tiens absolument à appeler l'Atelier ! Et il y a encore beaucoup d'autres choses...
Le système : bon, tout ça, c'est bien joli, mais si on bricole le software, pourquoi pas le hardware aussi ? C'est difficile ? Pas plus que la modélisation et l'animation en 3D ! Là encore, il y aurait un foule de bidouilles à réaliser, comme par exemple transformer la sortie DB23 de l'A500, 500+, 600 ou 1200 en broche vidéo comme à l'intérieur d'un A2000 pour utiliser une carte Genlock ou un FlickerFixer.
Pour finir, je voudrais vous dire que j'apprécie beaucoup la Page du Minitel, vu que je me connecte souvent sur le 3615 Amiga Revue. Enfin presque, puisque pour moi, c'est le 1338 FM 3615 Amiga Revue : hé oui, je suis belge, et je peux pourtant me connecter au réseau Minitel français. En fait, tous les Belges pourraient en faire autant, mais presque personne n'est au courant en Belgique... En plus, comble du luxe, on peut même se connecter en 2400 Bauds, et bientôt en 9600 ! Il suffit de disposer d'un Modem (ou d'un vrai Minitel) et du logiciel Praxitel de chez Someware. Il faut aussi s'abonner à Vidéotex, le service belge, mais c'est très bon marché (si je me souviens bien, c'est 350 francs belges par mois). On peut alors se connecter aux 3614, 3615 et 3616, et ceci sans payer une communication internationale. 3619 et compagnie ne sont pas accessibles, mais je n'ai jamais ressenti le besoin de m'en servir. Je pense que ce serait bien d'informer vos lecteurs belges de cette possibilité.

Renaud Chantrie, 1410 Waterloo, Belgique

Je voudrais rapidement présenter Renaud Chantrie aux autres lecteurs. Comme il le dit lui-même, il habite la Belgique et lit Amiga Revue depuis assez longtemps. A la rédaction, nous sommes habitués à lui : il ne se passe pas un mois sans que nous ne recevions au moins un fax de lui, mesurant plusieurs kilomètres, et bourré d'infos, de suggestions, de critiques et de questions pertinentes. Bref, Renaud Chantrie est un vrai passionné de l'Amiga, et sa confiance en cette machine, malgré sa lucidité à l'égard de Commodore, nous fait à chaque fois chaud au coeur. Bref, merci pour tout, et plus particulièrement cette fois-ci pour vos conseils à vos compatriotes qui désireraient se connecter au réseau Minitel de France Télécom.

■■■

Professeur à la Réunion depuis peu, j'ai amené de la métropole mon Amiga 500 version 1.3 disposant de 2 Mo de mémoire, d'une carte accélératrice AdSpeed 15 MHz de la société ICD, d'un lecteur externe et d'une imprimante matricielle. J'utilise essentiellement le logiciel KindWords. Mon ancien établissement disposait d'un équipement similaire, que je soupçonne d'être à l'origine de mes problèmes actuels. Il s'agit essentiellement de problèmes de sauvegarde : beaucoup de disquettes deviennent illisibles ("BAD") ou bizarrement pleines, avec un répertoire L contenant un fichier Disk-Validator. Quand je veux utiliser le DiskDoctor, après redémarrage, il m'annonce parfois qu'il n'y a pas assez de mémoire pour l'opération. Pour remédier au problème, j'ai utilisé VirusX 4.00, qui m'affiche "the Australian Parasite Virus was found in memory and is now disabled", puis "ths system's ColdCapture Vector is not Zero. This could mean a new virus in Ram, or that some other program is using the Vector. Clear it ?", sans aucun résultat ni changement... Que me conseillez-vous de faire ?

Alain Ducros, 97480 Manapany

Si VirusX vous dit que votre Amiga est "contaminé" par un virus, faites-lui confiance, c'est certainement vrai. Cependant, au vu des symptômes que vous décrivez, j'aurais plus volontiers penché pour le Lamer Exterminator II.
Quoi qu'il en soit, pour remédier à ce problème délicat, il va vous falloir du courage et de la patience. Dans un premier temps, procurez-vous une disquette Workbench que vous savez saine, le mieux à faire étant de remettre la main sur celle fournie par Commodore avec votre Amiga (elle est définitivement protégée contre l'écriture et ne risque donc pas d'être infectée). Ré-initialisez votre ordinateur avec cette disquette, puis lancez VirusX et "soignez" toutes vos disquettes de travail une par une. Le fameux fichier Disk-Validator ne doit normalement exister que sur une disquette, celle du Workbench. Attention : si vous possédez également un disque dur, remplacez son Disk-Validator par celui de la disquette Workbench saine. Et à l'avenir, faites un peu plus attention à la provenance de vos disquettes... ■

Posez aussi vos questions sur Minitel : 3615 Amiga Revue

GlossAire

A

A. Première lettre de l'alphabet, et donc de ce glossaire.

AGA. Nom des nouvelles puces graphiques de l'Amiga, capables de générer un affichage en 256 couleurs dans toutes les résolutions Amiga. AGA est l'accronyme de l'anglais "Advanced Graphic Architecture".

Amiga. Le meilleur micro-ordinateur personnel, tout simplement !

AmigaDOS. Le DOS (voir de mot) de l'Amiga.

Application. Programme exécutable dédié à une application précise de la micro-informatique : traitement de texte, dessin, musique...

ARexx. Langage de programmation, adopté par Commodore depuis le Workbench 2.0. ARexx est un langage de macro-commandes, c'est-à-dire qu'il permet la personnalisation des applications le supportant, simplement par l'écriture de programmes adéquats, appelés scripts.

B

BBS. Bulletin Board System. Lieu de rendez-vous télématique (voir ce mot). Un BBS est un centre serveur sur lequel se connectent, via les lignes téléphoniques, tous les programmeurs fous, toutes machines confondues.

BCPL. Langage de programmation, ancêtre du langage B, lui-même ancêtre du langage C. Le BCPL a été utilisé pour écrire une bonne partie de la première version du logiciel système de l'Amiga. En général, et à part quelques masochistes, le BCPL est l'ennemi irréductible des programmeurs sur Amiga.

Bit. Accronyme de Binary Digit, en français chiffre binaire. Techniquement, un bit (à ne pas confondre avec "byte", qui signifie octet) mesure un état oui/non, on/off.

Broadcast. En vidéo, le broadcast est la qualité maximale que l'on peut obtenir, celle utilisée par les professionnels.

C

C. Langage de programmation. La majorité du logiciel système de l'Amiga a été écrite en C.

CDTV. Tentative ratée de Commodore de concurrencer le CD-I de Philips.

CD-ROM. Disque laser (CD) sur lequel peuvent être stockés des sons, des images, des textes ou encore des programmes. A l'inverse d'une disquette, le CD-ROM ne peut qu'être lu.

CD-ROM réinscriptible. Récente évolution du CD-ROM autorisant l'écriture en plus de la lecture.

Chip. Puce électronique.

Coder. Programmeur de démos.

D

Densité. 1 : en graphisme et imprimerie, mesure le nombre de points d'image (pixels) compris dans une distance donnée, généralement un pouce. Plus la densité est élevée, meilleur est le rendu. 2 : mesure le nombre d'informations que l'on peut stocker sur une disquette (simple densité, double densité, et haute densité).

Démo. Abréviation de "démonstration". Programme dont le but consiste à démontrer à la fois les possibilités d'un ordintateur, et le talent de ses créateurs, les démonstrations purement techniques laissant peu à peu la place à des oeuvres style dessin animé, clip, ou même publicité.

Démomaker. Personne qui crée des démos (coder, graphiste, musicien...). Un bon démomaker sort toujours en groupe et se donne un pseudonyme genre "Conan le Barbare" pour impressioner les filles à l'école.

Démo Pary. Grande messe sur 3 jours réunissant les démomakers, où se déroulent divers concours et sacrifices de PC et d'Atari ST.

Disquette. Support magnétique servant à stocker des programmes et autres autres données. Une disquette Amiga standard accepte jusqu'à 880 Ko de données, ou 1,76 Mo en haute densité.

Disk-mag. Magazine entièrement réalisé sur disquette.

Dongle. Clé électronique de protection d'un logiciel, qui se branche généralement sur le port joystick de l'ordinateur.

DOS. Accronyme de "Disk Operating System", littéralement système de gestion des disques. Partie du logiciel système d'une machine, destinée à gérer les volumes, fichiers et répertoires.

Download. Téléchargement (voir ce mot) d'un ordinateur distant vers l'ordinateur local.

Driver. Voir pilote.

E

Economiseur d'écran. Programme qui surveille l'activité de l'ordinateur et qui, après un certain temps d'inactivité, modifie constamment l'affichage afin d'économiser le tube cathodique du moniteur.

Ecran. En terminologie Amiga, un écran est une zone d'affichage réservée à une application donnée, et totalement indépendante des écrans des autres applications. Chaque écran affiché peut avoir sa propre résolution et ses propres couleurs, et peut être déplacé vers le haut ou vers le bas pour faire apparaître ceux cachés derrière lui.

F

Fenêtre. Portion de l'écran qui délimite une zone particulière. Les fenêtres peuvent être déplacées, agrandies ou fermer à l'aide de la souris.

Formatage. Action de formater, c'est-à-dire rendre une disquette ou un disque dur utilisable par l'ordinateur. Le formatage est nécessaire sur toute disquette vierge, et efface toutes les données stockées sur une disque déjà formatée.

G

Gadget. Zone de sélection d'une action. L'Amiga distingue plusieurs types de gadgets, dont les boutons, les boîtes à cocher, les listes, ou encore les boutons cycleurs. Un gadget s'active à l'aide de la souris.

GFX. Abréviation phonétique du mot anglais "graphics", qui signifie graphismes (au pluriel).

Giga-Octet. 1 024 méga-octets (voir ce mot), soit 1 048 576 kilo-octets (voir ce mot), soit 1 073 741 824 octets (voir ce mot).

H

Hertz. Unité de mesure des fréquences (nombre de fois par seconde), abrégée en Hz. Se décline en KiloHertz (KHz) et MégaHertz (MHz).

I

Icône. Représentation graphique d'un élément quelconque de l'ordinateur. Le Workbench se sert d'icônes pour représenter les volumes, tiroirs et autres fichiers.

IFF. Internation File Format. Format de stockage des données mis au point par Electronic Arts et Commodore, pour en faciliter l'échange entre plusieurs applications.

ILBM. Interleaved Bitmap. Norme IFF pour les images.

K

Kickstart. Logiciel système de l'Amiga, contenu en ROM. C'est lui qui gère le multitâche, l'affichage des fenêtres, les fichiers...

Kilo-octet. 1024 octets (voir ce mot).

M

Méga-octet. 1024 kilo-octets (voir ce mot), soit 1 048 576 octets (voir ce mot).

Menu. Liste d'options disponibles à la sélection par l'utilisateur.

Menu déroulant. Type particulier de menu qui "se déroule" à la demande de l'utilisateur, en appuyant sur le bouton droit de la souris.

Modem. Accronyme de "modulateur-démodulateur". Périphérique (voir ce mot) qui permet à un ordinateur d'utiliser les lignes du téléphone pour communiquer avec un autre ordinateur distant.

Multitâche. Capacité d'un système d'exploitation d'exécuter plusieurs programmes simultanément. Une particularité de l'Amiga dont on a bien du mal à se passer sur d'autres ordinateurs !

N

NDLR. Note de la réduction. Petit mot inséré par la rédaction dans l'article d'un journaliste, afin d'y apporter une précision ou plus simplement d'amuser la galerie.

NTSC. Norme vidéo en vigueur en Amérique du Nord (USA, Canada...). Sa principale caractéristique est d'afficher 60 images par seconde.

O

Octet. Unité de mesure de la mémoire d'un ordinateur ou de la capacité d'une mémoire de masse (disquette, disque dur, CD-ROM...). Un octet égale huit bits.

P

PAL. Norme vidéo en vigueur dans la plupart des pays d'Europe. Sa principale caractéristique est d'afficher 50 images par seconde.

Périphérique. Tout matériel pouvant être connecté à un ordinateur : clavier, moniteur, souris, imprimante, modem...

Pilote. Gestionnaire d'un périphérique quelconque : imprimante, disque dur, écran, clavier...

Pixel. Accronyme de l'anglais "picture elements", qui signifie élément d'image. Une image informatique est composée de milliers de points lumineux, les pixels.

Projet. En terminologie Amiga, se dit de tout document créé par une application (image, musique, texte...).

R

RAM. Random Access Memory, en français mémoire vive. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker provisoirement ses programmes et données. Le contenu de la RAM est perdu dès que le courant est coupé.

Résolution. Nombre de pixels (voir ce mot) affichés tant en horizontal qu'en vertical. Plus la résolution est élevée, meilleure est la qualité de l'image affichée.

ROM. Read Only Memory, en français mémoire morte. Partie de la mémoire d'un ordinateur utilisée pour stocker définitivement ses programmes et données. Contrairement à la RAM, son contenu n'est pas modifiable et reste valide même une fois le courant coupé.

S

SECAM. Norme vidéo proche du PAL, propre à la France. Synonyme d'abération.

Shell. Interface de commandes de l'Amiga, n'utilisant ni la souris, ni les icônes, mais le clavier.

Souris. Périphérique permettant de déplacer un pointeur à l'écran, pour sélectionner des éléments de l'affichage ou effectuer des actions précises (choix d'un menu, déplacement d'une fenêtre...). La souris de l'Amiga dispose de deux boutons, l'un de sélection, l'autre dédié à la gestion des menus déroulants.

Startup-Sequence. Fichier de démarrage de l'Amiga. A chaque initialisation, AmigaDOS recherche sur le disque de démarrage le fichier Startup-Sequence, qui contient la liste des commandes à exécuter pour personaliser l'environnement de la machine.

Swapper. Personne au sein d'un groupe de démomakers, qui échange les disquettes avec d'autres groupes.

T

Téléchargement. Action qui consiste à échanger des fichiers entre deux ordinateurs, par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.

Télématique. Rencontre de la téléphonie et de l'informatique. Désigne tout ce qui est communication entre plusieurs ordinateurs via les lignes du téléphone.

U

Upload. Téléchargement (voir ce mot) de l'ordinateur local vers l'ordinateur distant.

V

Virus. Programme aux intentions belliqueuses, qui se reproduit de disquette en disquette. Les virus les moins méchants ne font que signaler leur présence, parfois de manière humoristique, les plus méchants pouvant aller jusqu'à détruire complètement le contenu d'un disque dur.

Volume. Nom donné à une disquette, un disque dur. Par exemple, Work:.

W

WIMP. Accronyme de l'anglais "Windows, Icons, Menus and Pointer". Désigne toute interface graphique basée sur le principe des fenêtres, icônes et menus déroulants contrôlés par la souris.

Workbench. Littéralement, atelier. L'interface graphique de l'Amiga, qui permet à l'utilisateur de manipuler des icônes représentant les volumes, tiroirs, applications et projets.

WYSIWYG. Accronyme de l'anglais "What You See Is What You Get", en français "ce que vous voyez est ce que vous obtenez". Désigne la capacité d'une application à afficher de manière la plus précise possible, le document en cours d'édition, tel qu'il sortira à l'impression.

AMIGA REVUE

Amiga Revue est une publication de Micro Application, Société Anonyme au capital de 1.200.000 Frs.

Amiga Revue
13, rue Sainte Cécile,
75009 Paris.
Publicité : (1) 42.47.12.16
Direction : (1) 42.47.12.16
Rédaction : (1) 42.46.92.90
Fax : (1) 47.70.08.21

Editeur :
Philippe Olivier
Directeur de la publication :
Jean-Yves Primas
Rédacteur en chef :
Stéphane Schreiber
Secrétaire de rédaction :
Véronique Petit

Ont collaboré à ce numéro :
Philippe Agnisola, Micky Chabane, Laurent Christophe, Olivier Duval, Marcel Janvier, Mathieu et Sébastien Lubrano, Antoine Occhipinti, Rachid Ouadah, Frédéric Pierron, Carlos Récatala, Jean-Marc Viotti.

Gestion des abonnements et vente par correspondance :
MCM, 16, Quai J.B. Clément
92240 Alfortville.
Tél : (1) 43.78.92.10

Illustrateur : Yann Serra

Maquette/Compogravure :
Vert & Bleu Sud Réalisations

Flashage :
SLJ Ingénérie, Issy-Les-Moulineaux.

Impression : Groupe J.L. Roto 61.

Diffusion : NMPP.

Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle de cette publication par quelque procédé que ce soit, faite sans le consentement de l'éditeur est illicite et constituerait une contrefaçon. Seules sont autorisées, d'une part, les reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et, d'autre part, les analyses et courtes citations justifiées par le caractère scientifique ou d'information de l'oeuvre dans laquelle elles sont incorporées (art. 425 et suivants du code pénal). Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo Amiga Revue pour servir la promotion d'un produit doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. Tous droits réservés. Les documents envoyés à la revue ne seront pas retournés, sauf demande expresse. Les opinions exprimées n'engagent que leur auteur. Amiga est une marque déposée par CBM. Amiga Revue est une publication totalement indépendante de la société Commodore France.

L'argus des LOGICIELS

OCCASION

Amiga Revue vous offre un nouveau service. Vous souhaitez vendre ou acheter... au bon prix? Consultez l'argus, grille de référence des prix du marché de l'occasion.

Ce mois-ci, découvrez les références "soft". Les prix indiqués tiennent compte de plusieurs paramètres : ancienneté (entre 6 mois et 2 ans), rareté, prix moyen constaté à la revente. Le matériel d'occasion doit être revendu dans son emballage d'origine avec l'intégralité des manuels, bons de garantie, factures et ce, dans un bon état. Dans le cas contraire, l'acheteur peut tout à fait exiger des prix inférieurs à ceux indiqués par l'argus. Des remarques, des questions à propos de l'argus ou de votre matériel ? N'hésitez pas à adresser votre courrier à Amiga Revue, l'argus, 13 rue Sainte-Cécile, 75009 Paris. L'argus complètera et affinera ses évaluations au fil des numéros. Le mois prochain : le matériel.

Logiciels	Prix moyen
ADPro 2.3	800
Aladdin 4D	2 000
AmigaVision Pro	600
Amos 1.3	170
Amos 3D	150
Amos Easy	200
Amos Pro	350
CanDo 2.0	500
DeluxePaint II	200
DeluxePaint III	300
DeluxePaint IV	450
DeluxeVideo 3	300
DemoMaker	75
Devpac 2	120
Devpac 3	300
Digipaint 3	250
Digital Sound Studio	350
Digiview 4.0	450
Dos-2-Dos	200
Excellence 3fr	350
FinalCopy II	650
GFA-Basic	150
Imagine 2.0	800
Kindwords 2.0	150
Kindwords 3.0	300
MaxiPlan 2.7	125
PageStream 2.1	700
Professional Page 3.0	600
Professional Draw 3.0	600
Quaterback 4.0	200
Sculpt Animate 4D	400
SuperBase Professional	400
The Director 2.0	300
True Paint	550
TurboPrint	300
VidiAmiga 12	800
Volumn4D Pro	600

AMIGA REVUE

ABONNEZ-VOUS 11 N° = 300 F

EN KIOSQUE LE 4 DE CHAQUE MOIS

DES JEUX, DES RÉPONSES, DES APPLICATIONS, DU GRAPHISME DE LA VIDÉO, DU SON.

LE MENSUEL DE TOUS LES AMIGA ET DE TOUTES LES APPLICATIONS

CADEAU

4 PIN'S

Emaillés, colorés et plein d'humour :
Commodore joystick
Le Commodore musicien
Le Commodore graphiste

LA PLUS COMPLETE, LA PLUS DENSE, LA MOINS CHERE DES REVUES AMIGA

GRATUIT

1 DISQUETTTE DE TÉLÉCHARGEMENT

Grâce à ce programme, vous avez accès au téléchargement de tous les logiciels du Domaine Public présentés sur le 3615 AMIGA REVUE.

GAGNEZ 1 EXEMPLAIRE GRATUIT

Vous bénéficiez d'une offre promotionnelle : au lieu de 30F l'exemplaire, prix de vente en kiosque, vous économisez un numéro en ne payant que 300 F les 11 numéros.

PLUS

VOS PETITES ANNONCES GRATUITES

Vous cherchez un vieux programme introuvable, vous vendez votre ancien disque dur, etc. N'hésitez plus à passer une annonce dans AMIGA REVUE, c'est gratuit.

BULLETIN D'ABONNEMENT

Nous tenons à vous prévenir qu'il nous est malheureusement impossible techniquement de servir votre exemplaire avant la présence en kiosque du magazine.

OUI, JE M'ABONNE A AMIGA REVUE, JE BENEFICIERAI :

- d'un numéro gratuit par rapport au prix de vente en kiosque
- de 4 pin's émaillés
- d'une disquette de téléchargement
- de mes petites annonces gratuites

France ..... **300 F**
DOM/TOM-ETRANGER ..... **390 F**

Réglement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de MICRO APPLICATION (pour les DOM/TOM-ETRANGER, mandat obligatoirte).

NOM : ..... PRENOM : .....
J'AI UN AMIGA : .....
ADRESSE : .....
CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... PAYS : .....

Bon de commande à expédier accompagné de votre réglement à : Amiga Revue, service VPC, 16 quai Jean-Baptiste Clément 94140 Alfortville.

SHOPPING

TEE SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair en tissus 100% coton, traité prérétréci, taille ample (L ou XL)

Réf. TSH exp + taille...~~45~~ F

KIT TELECHARGEMENT

3615 Amiga Revue

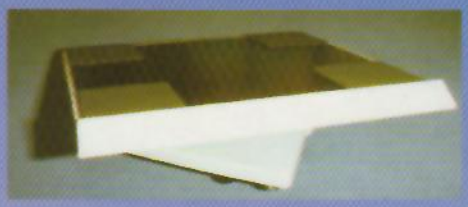
Composé d'un logiciel et d'un cable ce kit vous permettra l'accès aux téléchargement de nombreux programmes du domaine public.

Kit complet (cable + logiciel) Réf 5500.....149 F
Logiciel seul Réf 5510.....59 F
Cable seul 0 Réf 5520.....90 F

KIT DE NETTOYAGE

Votre Amiga comme neuf ! Ce kit comprend 1 mini aspirateur et ses différents embouts, cotons tiges, produits de nettoyage, brosse, etc. La disquette spéciale vous permettra de netoyer aussi vos lecteurs de disquettes

Kit de nettoyage Réf 9200.....200 F



SUPPORT MONITEUR ORIENTABLE !

Pour bien voir votre écran ce support moniteur orientable en vertical ou horizontal vous permettra de positionner votre écran exactement comme vous le désirez.

support moniteur.....Réf 9600.....220 F

SWEAT SHIRT

Sigle Commodore Explorer de marque Hanes, gris clair, grand confort, manches montées, coupe ample en tissu moltonné 50% coton, 50% polyester. Existe en L ou XL.

Réf sweat Exp + Taille.....~~129~~ F

FILTRE ECRAN

Ménagez vos yeux contre la luminosité des écrans.Ce filtre atténue la luminosité sans altérer la vision, tout en supprimant les reflets.*Filtre écran*

Ref. 9800.....180 F

Un pin's gratuit pour tout achat de plus de 150F

HOUSSE DE LUXE

Protegez votre Amiga ! En simili cuir blanc, lavable en machine elle vous évite les pannes dues aux cendres et aux poussières.

Housse clavier A500/600/1200/2000 Réf 9500....85F
Housse moniteur A500/600/1200/2000 Réf 9530...125F
Housse clavier + moniteur A500/600/1200/2000 Réf. 9510.....175F

BON DE COMMANDE

Je commande les articles ci-dessous

Nom.....Prénom.....

Adresse.....Code Postal.....Ville.....

Article	Réf	Qté	Prix
Frais d'envoi 28F jusqu'à 350F d'achat, 36F au delà, Dom/Tom/Etranger + 20F		Total	

Ci-joint mon réglement par chèque bancaire ou postal, mandat internationnal obligatoire pour les Dom/Tom et Etranger à l'ordre D'Amiga Revue. Prévoir 3 à 4 semaines de délais pour la réception.

Bon à retourner à Amiga Revue, service VPC, 16, Quai Jean Baptiste Clément, 94140 Alfortville.

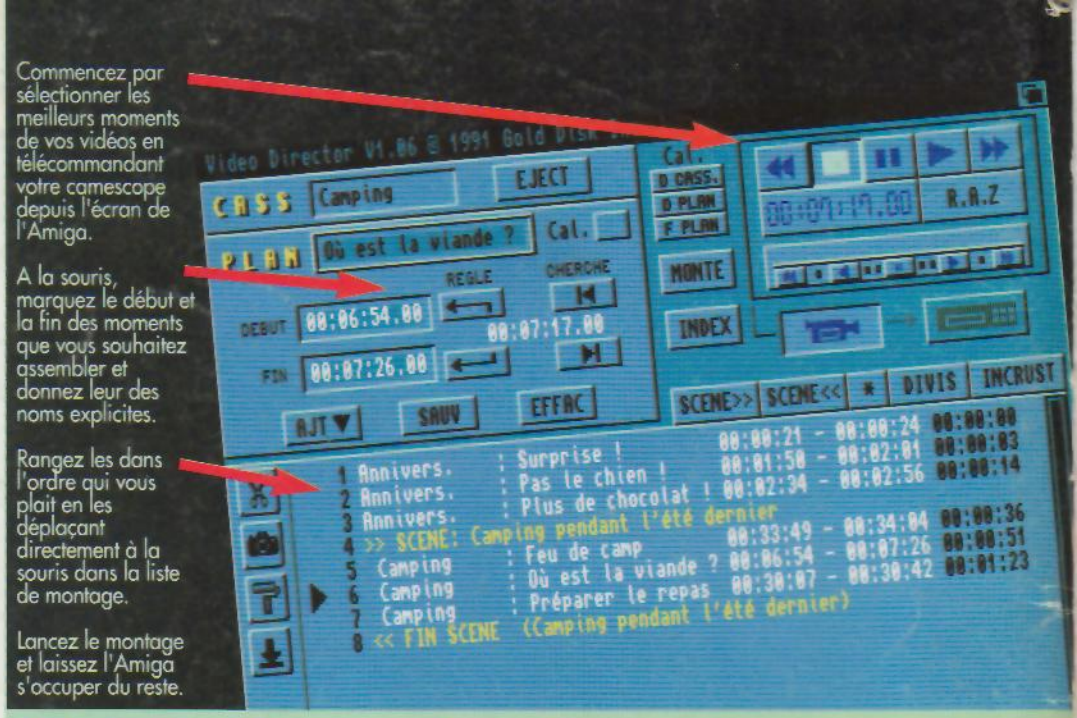
Voici comment transformer plusieurs heures de vidéo en grand spéctacle

Commencez par sélectionner les meilleurs moments de vos vidéos en télécommandant votre camescope depuis l'écran de l'Amiga.

A la souris, marquez le début et la fin des moments que vous souhaitez assembler et donnez leur des noms explicites.

Rangez les dans l'ordre qui vous plait en les déplaçant directement à la souris dans la liste de montage.

Lancez le montage et laissez l'Amiga s'occuper du reste.



Installation simplissime :
le Smart Cable contrôle un camescope et un magnétoscope depuis un seul port série.

VideoDirector© Pour AMIGA™

Le premier système de montage vidéo assisté par ordinateur pour l'Amiga™ de Commodore

Ce qui différencie un match dominical d'un reportage sportif, une visite zoologique filmée d'un documentaire pédagogique, une bande de musiciens d'un clip vidéo, c'est bien souvent le montage.

VideoDirector de GOLD DISK vous apporte la souplesse et la rigueur d'un ordinateur, vous libère des contraintes d'une table de montage et vous laisse exprimer votre créativité.

Une fois l'interface Smart Cable connectée, votre camescope et votre magnétoscope obéissent à un simple clic de souris. La sélection des meilleurs moments de vos tournages devient alors une partie de plaisir. La liste de montage, modifiable à volonté, se lit d'un coup d'oeil, et peut contenir un nombre illimité de points de montage répartis sur plusieurs cassettes.

Le montage est automatique, et peut être lancé autant de fois que de copies désirées.

VideoDirector garde tous vos plans dans sa vidéothèque, accessibles à coup sûr, sans recherche fastidieuse.

Précis, le Smart Cable exploite au mieux votre équipement et gère aussi le RC Time Code pour un montage à l'image près.

Tous ces avantages vous sont accessibles pour peu que vous possédiez un Amiga de Commodore équipé de 512 Ko de RAM , un camescope muni d'une prise télécommande compatible LANC (Control-L) et un magnétoscope à télécommande infrarouge.

VidéoDirector est disponible, en version française, chez votre revendeur micro, vidéo et à la Fnac.

Egalement disponible pour compatibles PC sous Windows 3.1

1590 FF

Caractéristiques non contractuelles et modifiables sans préavis. Les produits cités sont des marques déposées de leurs éditeurs respectifs.
GOLD DISK et VideoDirector sont des marques déposées de GOLD DISK Inc. Amiga est une marque déposée de Commodore Amiga Inc.Prix public au 15/4/1993

Distribué en France par
Réseau revendeurs CIS (liste sur simple appel au 57 891 140)
Fnac (coordonnées de la Fnac la plus proche de vous au 57 891 140)
Distribué en Belgique et Luxembourg par
E.I.S 31, rue du Prof. MAHAIM 4000 LIEGE - COINTE Tél / Fax : 41 52 71 95

8 - 11 Février 1994 - Porte de Versailles - Paris
Hall 1 - Stand C 81

Les produits GOLD DISK Inc. sont édités en version française et supportés par CIS
14, Avenue HERTZ, Europarc,
33600 PESSAC, France
Tél : +33 57 891 140
Fax : +33 56 362 846